Não vendemos assinaturas

Venda somente em banca

R$ 2,90

Game news

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

NASCAR RUMBLE - PS
LEGEND OF ZELDA - N64
POKEMON G&S - GBC
E MUITO MAIS

STRIDER 2
NA FORMA 2D DETONANDO

CODE VERONICA QUE SE CUIDE, CARRIER PROMETE ESTOURAR NO DREAMCAST

GAMERS

ANO VI NÚMERO 51

R$ 2,90

SHENMUE

CHAPTER 1: YOKOSUKA

O DREAMCAST MOSTRA SEU PODER EM UM GAME QUE VAI DEIXAR VOCÊ DE BOCA ABERTA

D2

TEST DRIVE 6

XENA: TALISMAN FATE

TRACK & FIELD 2000

D2

DEPOIS DE LONGA ESPERA, LAURA FINALMENTE APARECE NO DREAMCAST

ELE ESTÁ DE VOLTA

COM MAIS AÇÃO, MUITO MAIS ARMAS E TAMBÉM FASES

ISSN 1413-1471

DESENHE E PUBLIQUE MANGÁ

Em breve, a **Editora Escala** lançará **"Desenhe e Publique Mangá"**, uma edição com 100 páginas, com toques e truques da arte de desenhar mangá, com um grande espaço reservado para o seu talento.

Além de viabilizar a realização do sonho de cada um de vocês publicando suas histórias, ainda premiará os 3 primeiros colocados que forem publicados durante todo ano 2000 com os seguintes prêmios:

1º colocado – R$ 1.500 (R$ 1.000 em dinheiro e R$ 500 em produtos do catálogo da loja **Comix Book Shop**);

2º colocado – R$ 750 (R$ 500 em dinheiro e R$ 250 em produtos do catálogo da loja **Comix Book Shop**);

3º colocado – R$ 250 (R$ 150 em dinheiro e R$ 100 em produtos do catálogo da loja **Comix Book Shop**);

A avaliação final de todos os trabalhos publicados no decorrer do ano de 2000 será feita em dezembro, por um juri formado por profissionais da área. Os trabalhos enviados serão selecionados, e cada concorrente escolhido terá seu trabalho publicado e receberá **10 exemplares** da respectiva edição, além de um **certificado** de participação do concurso!

A revista **"Desenhe e Publique Mangá"** terá **96** páginas em preto e branco, mais capa colorida e será vendida em todas as bancas do Brasil por **R$ 4,90** para que todos possam ter acesso ao seu trabalho. Dessas páginas, **64** serão reservadas para você, que poderá enviar mais de uma história, mas sempre em preto e branco, arte-finalizado em nanquin, ou a lápis, simulando uma arte-final. Se já tiver alguma pronta, envie-a o quanto antes e prepare outra melhor! Para quem vai produzir, as histórias deverão ter entre 8 e 16 páginas.

Veja como a possibilidade é real: dependendo da quantidade de material enviado para a publicação, pode haver até **100** pessoas participando até dezembro. Vai ser uma chance real de ver seu trabalho publicado!

Todos os participantes deverão enviar a ficha de inscrição abaixo e uma declaração (datada e assinada) autorizando a Editora Escala a publicar a história na revista. É muito importante que o verso de cada página da história tenha uma etiqueta com os dados pessoais do desenhista (nome e endereço completos), bem como o número da página.

Não serão aceitas histórias de conteúdo erótico. Não estarão concorrendo histórias de funcionários (ou de seus parentes) do grupo **Escala** e **Opera Graphica. A história que vier sem a declaração, não participará do concurso.** Se o participante do concurso tiver menos de 18 anos, a declaração deverá ser assinada pelo pai ou responsável.

Todos os trabalhos devem ser enviados para:

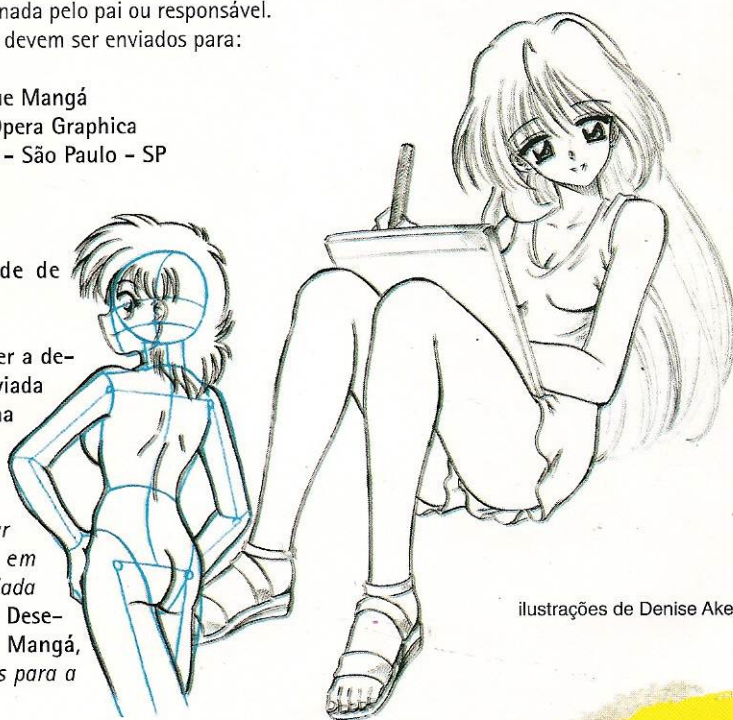
Desenhe e Publique Mangá
Editora Escala - Opera Graphica
Rua Zanzibar, 711 - São Paulo - SP
CEP - 02512-010

Valeu, galera!!
Agora só depende de vocês.

Veja como deve ser a declaração a ser enviada junto com a ficha de inscrição:

Autorizo a Editora Escala a publicar minha história em quadrinhos intitulada " ..." na revista **Desenhe e Publique Mangá,** *sem nenhum ônus para a Editora.*

Ficha de inscrição

Nome completo:
Pseudônimo (se tiver):
R.G.:
se menor de 18 anos
Nome completo do responsável legal:
R.G.:
Endereço
Rua:
Cidade:
Estado:
CEP:
e-mail (se tiver):
telefone para contato:
Título da história enviada:

ilustrações de Denise Akemi

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas
Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Direção Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Homero Letonai
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

UMA INICIATIVA DA FUNDAÇÃO ABRINQ PELOS DIREITOS DA CRIANÇA
EMPRESA AMIGA DA CRIANÇA

UMA BOA IDEIA?

E chegamos à 51º edição, um número que poucas publicações nacionais conseguem alcançar. Enquanto muitas delas morrem na praia, a **Gamers** continua de pé e com todo o pique. Isso tudo graças a você, leitor, que através de críticas e sugestões fazem com que a revista evolua. Afinal de contas, como diria aquele bebê, "carros evoluem, computadores evoluem... Revistas evoluem!". Ok, já dissemos isso uma vez, e o bebê não fala isso... Que por que nos ligarmos a detalhes, hehe?

E, dando continuidade à **Gamers** Semanal, esta edição está carregada de ótimos lançamentos, em especial para o novato Sega Dreamcast, que aos poucos começa a conquistar o mercado. E, que título melhor que a obra-prima de um dos mais conceituados criadores de jogos — Yu Suzuki, responsável por clássicos como Hang On, Space Harrier, Out Run e outros — para mostrar o poderio da máquina? Com certeza nenhum. Este é o caso de Shen Mue, o game que revoluciona o mundo dos games e lança um novo gênero, o FREE (Full Reactive Eyes Entertainment). Isso sem mencionar o esperado (e adiado) D2, que não chega a impressionar mas não faz feio.

O N64 anda meio pobre, trazendo somente Xena: The Warrior Princess, agora trocando tapas com meio mundo em um game de luta diferente. O PS segue a mesma linha, com títulos pobres como South Park Rally...

A saída para esta maré ruim? Paciência ou comprar um PC, que vem detonando com ótimos lançamentos, como Planescape: Torment, baseado no mundo Planescape de Dungeon & Dragons.

E a seção Game News não fica devendo nada, desta vez mostrando uma nova investida do PS ao avanço do Sega DC, com games como Syphon Filter 2 ou Strider 2.

Assim sendo, deixemos a conversa de lado e vamos ao que realmente interessa: os games!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 51

A tão esperada obra prima de Yu Suzuki

Shen Mue Página 40

SEÇÕES

ÍNDICE

SEÇÕES

PS

N64

DC

PC MULTI MÍDIA

D2

46

O game que todos acreditavam que não mais sairia não faz feio no DC!

Xena: Warrior Princess

38

"Yiyiyiyiyiyi!" É assim que a princesa guerreira vêm arrasando no N64!

South Park Rally

35

Você gosta de South Park? Respeita ele? Então é melhor manter distância deste...

Mechwarrior 3: PM

52

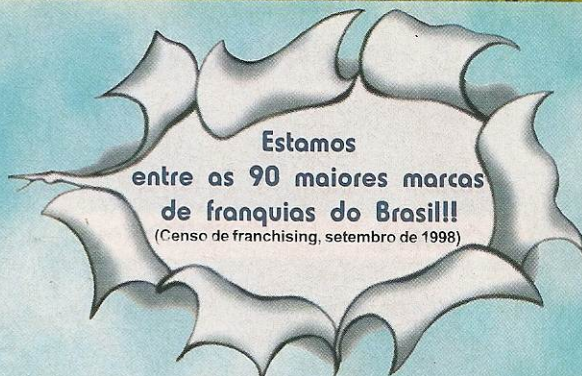
Bem melhor que seu predecessor, este update leva você de volta ao cockpit dos Mechs!

Confira o final de nossa super estratégia!

Spyro 2: Ripto's Rage! 54

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS
MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO PARUFA 301
T 4380-61

INTERNET: www.progames.com.br **E-MAIL** progames@node1.com.br

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

CARRIER

Jaleco

Survival Horror - N/A

Sem previsão de lançamento (Japão)

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

O novíssimo Survival Horror da Capcom para Dreamcast, Bio Hazard: Code Veronica, vem fazendo cada vez mais sucesso no Japão, com a aproximação de seu lançamento. Tanto que há quem diga que este será o game que realmente empurrará as vendas do console, e não Shenmue. Code Veronica é belo, cheio de ação, dramático e muito assustador.

Então Carrier tem alguma chance de causar algum tipo de impacto entre o público do Dreamcast? Depois do demo jogável exibido pela Jaleco, a resposta é um grande SIM. A tentativa da softhouse de fazer um Survival Horror está indo muito bem até agora, e eles ainda conseguem adicionar alguns elementos únicos na jogabilidade ao gênero inventado pela Capcom no PlayStation há anos.

O título revela tudo o que você possivelmente gostaria de saber sobre a história. Este game acontece em um navio, um porta-aviões (daí o título Carrier) chamado Heimdal. Um tipo de tumulto ocorreu no navio, e a tripulação humana foi infestada por um vírus que está causando a transformação deles em estranhos híbridos de plantas-humanos. Sua tarefa será sem dúvida descobrir por que e como esta transformação ocorreu para que você possa tentar impedi-la antes que ela vá longe demais.

No início, você está no controle de um personagem chamado Jack, que acabou de acordar no deque do porta-aviões. Agradecido por estar vivo depois de um acidente de helicóptero, e após ter visto seus companheiros morrerem nas mãos de um mutante, você percebe que nada está certo neste navio.

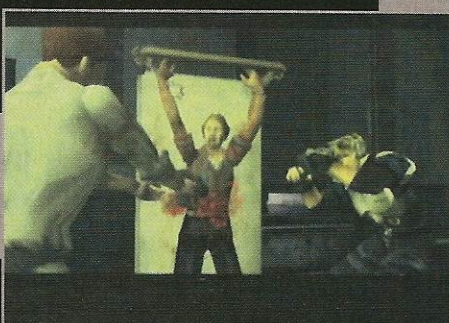
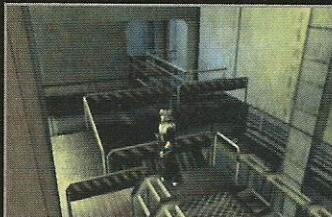
Você toma o controle de Jack neste ponto, andando pelo navio, descobrindo chaves, encontrando armas e munição aqui e ali – coisas típicas de Resident Evil, qualquer um diria. Os controles também são similares a RE, sendo esquerda/direita para rotacionar seu personagem e cima/baixo para fazê-lo andar para frente ou para trás. Mas as similaridades acabam por aí, já que a Jaleco equipou Carrier com elementos originais o suficiente para que, quando você jogá-lo, você estará falando do jogo por ele

próprio, e não em comparação com algum outro título.

A primeira grande diferença vem na forma dos gráficos. Tudo é renderizado em 3D total em Carrier, similar em estilo àquilo que você vê atualmente em Code Veronica. A Jaleco conseguiu fazer bom uso dos gráficos em tempo real para gerar trocas rápidas de câmera, load times mínimos e uma ocasional câmera móvel que segue os passos do personagem. E isso tudo é muito suave, com uma taxa de animação de 60 fps constantes, completo com muitos detalhes colocados nos cenários. Ele não parece tão bom quando Code Veronica, mas você ficará impressionado quando vê-lo em ação. A Jaleco também está trabalhando em luz dinâmica e efeitos de ambiente para este título. Nas imagens liberadas, você pode ver alguns destes efeitos aplicados.

O sistema totalmente 3D está sendo utilizado completamente em um elemento inovador que troca tudo para uma visão de primeira pessoa – com algo a mais. Com o passar da história, alguns personagens que parecem humanos não são realmente humanos – alguns na verdade têm um pouco da horrível transformação em planta neles, mas o vírus ainda está tão prematuro neste estado que você não consegue perceber nenhuma diferença física. No início do jogo um personagem dá a Jack um par de óculos especiais, os quais, quando utilizados, permitem a você determinar o que está seguro e o que não está. Quando você está usando os óculos, o game muda para uma visão em primeira pessoa, com você examinando o ambiente. Mova a mira para um mutante, e a mensagem "DANGER" vai piscar na tela. Se você olhar para um humano, a mensagem "SAFE" vai garantir que está tudo bem.

Isso é algo que seria impossível fazer em um game contendo cenários pré-renderizados, e usar estes óculos é uma experiência emocionante – mesmo quando você sabe a natureza da criatura que você está examinando.

Com estas inovações que empurram o gênero em um estado mais digno de Dreamcast, juntamente com uma dublagem de grande qualidade que realmente é em japonês (ainda bem que a Jaleco decidiu ficar longe daquelas coisas de filme classe B, como as dublagens em inglês), e uma garota jogável chamada Jessifer que vai interagir em vários pontos durante o game com Jack, parece que Carrier irá provar ser uma alternativa muito interessante para Code Veronica. Infelizmente, o tempo de produção parece forçar a data de lançamento do game para competir direto com o antecipado título da Capcom. Contudo, os jogadores de verdade sabem reconhecer um bom game ao vê-lo, e pelo que parece até agora, Carrier deverá ser bastante apreciado pelos fãs do gênero Survival Horror.

THE LEGEND OF ZELDA THE MASK OF MUJULA

Prólogo

Um dia, nas profundezas da floresta, Link encontrou um estranho usando uma máscara misteriosa. Sem nenhuma explicação, aquela pessoa incomum roubou a pequena pônei que Link estava montando — sua amada Epona — e fugiu através de um portal para uma dimensão distorcida. Logicamente que Link rapidamente o seguiu e logo se encontrou em um lugar diferente, mas estranhamente familiar mundo cheio de rostos conhecidos. Mas enquanto a paisagem podia parecer familiar, uma coisa estava claramente diferente: no céu acima de sua cabeça estava uma lua gigantesca, lentamente caindo neste mundo...

"Em mais alguns dias, este mundo irá acabar". Assim falaram aqueles que ali viviam. Mesmo que eles esperassem, o tempo passava implacavelmente. "Se você puder encontrar o mascarado, você poderá achar uma pista para salvar este reino".

E então Link embarca em uma nova aventura para impedir a queda da lua neste estranho mundo e para encontrar o caminho de volta para sua própria terra.

A Continuação da Saga

Apenas alguns meses depois de Link ter retornado de suas viagens no tempo em Ocarina of Time, o jovem Hylian vestido de Kokiri se depara com uma aventura totalmente nova... O side story de Ocarina of Time, originalmente conhecido como The Legend of Zelda: Gaiden e agora com o nome oficial The Legend of Zelda: The Mask of Mujula, já foi anunciado há algum tempo, e exibido durante a última Nintendo Spaceworld, no final de 99 (veja Gamers 44). Como já mencionado, o mago Shigeru Miyamoto não está diretamente envolvido no projeto, mas a maioria do time de produção de Ocarina of Time continua trabalhando duro para oferecer mais um pouco da qualidade que você já conhece. Inicialmente programado para final de 99 no Japão, The Mask of Mujula está agora previsto para março de 2000; mas se a tradição da Nintendo em busca da perfeição manter-se, ele ainda deve sofrer mais um ou dois adiamentos (para o bem dos jogadores, é claro).

A Lenda Continua

The Legend of Zelda: The Mask of Mujula é uma continuação direta de Ocarina of Time. Mesmo a história não sendo realmente uma continuação dos eventos que aconteceram no primeiro Zelda de N64, os dois games são inevitavelmente interligados, já que Link fica preso em uma espécie de mundo paralelo de Hyrule. Enquanto ele anda por esta terra misteriosa na qual ele acidentalmente caiu, Link se encontra face-a-face com muitos rostos familiares, incluindo Malon, uma versão negra de Navi, Ingo e, é claro, Zelda. Contudo, as coisas não parecem estar certas — e é o que Link descobre quando põe pela primeira vez uma máscara depois de entrar no mundo paralelo...

Máscaras

Em Ocarina of Time, o progresso do jogo se dava principalmente através de novos itens e armas obtidos, já em Mask of Mujula, isso se dá de uma maneira um pouco diferente. Ao invés de conceder a Link uma luva especial para levantar peso ou uma túnica azul para respirar embaixo da água, agora Link ganha máscaras que não apenas lhe concedem poderes especiais, mas também o transforma na criatura correspondente. A versão com 50% do jogo concluído na Spaceworld continha três diferentes máscaras para mostrar aos jogadores algumas das possibilidades. Note, porém, que a tela de item de máscaras tinha na realidade uma quantidade enorme de 20 espaços — provavelmente para outras máscaras.

Goron Mask: Após uma cômica (e de certa forma assustadora) cena de transformação, Link se transforma em uma das criaturas comedoras de pedra de Ocarina of Time. A única coisa que ainda possibilita a identificação do personagem é o inconfundível gorro verde de Link. Logo que se transforma em um Goron, Link ganha novos poderes que permitem a ele acessar novas áreas e passar por certos obstáculos. Por exemplo, algumas vezes é necessário que Link transforme-se em um Goron para mover um pesado bloco de pedra do caminho. Mas os Gorons ainda têm um outro "presente" — a habilidade de se transformar em uma bola e rolar no chão para cruzar distâncias em grande velocidade. No demo da Spaceworld, os jogadores podiam experimentar este movimento especial de Goron em uma corrida em altíssima velocidade contra outros Gorons, lembrando bastante as cenas de Tatooine em Episode I Racer.

Deku Scrub Mask: Link tem a chance de se transformar em uma das mais chatas criaturas de Ocarina of Time. Assim como os Deku Scrubs do predecessor, Link pode agora pular pela dungeons e atirar sementes pelo seu focinho para se defender. Mas isso não é tudo. Não apenas você pode andar sobre as águas, como também pode agarrar certas flores e usá-las para planar pelo ar, permitindo que Link alcance áreas antes impossíveis (até mesmo com a ajuda de uma galinha).

Zora Mask: Transformando-se em um Zora, Link ganha acesso a uma das habilidades mais legais até agora: voar debaixo d'água. Chamar a maneira dos Zoras de atravessar as águas simplesmente de "nadar" não é o bastante. Assim que você aperta o botão A, o Link-Zora corta as águas como uma enguia, girando e rodando pelas águas na velocidade de um golfinho. Na Spaceworld, o poder dos Zoras foi demonstrado durante um interessante tipo de corrida onde Link tentava manter-se a par com dois castores e ajudá-los a juntar lenha para sua barragem.

Como se estes poderes especiais não fossem o suficiente, cada uma das formas de Link também é capaz de tocar certos instrumentos musicais para realizar melodias mágicas — similar ao uso da Ocarina na aventura passada. O Deku Scrub toca cornetas, o Goron toca tambores e o Zora tem uma guitarra feita de ossos de peixes.

Quanto às armas, ainda não foi possível notar nada de novo — mas novamente, o game ainda está só na metade de sua produção.

Uma Evolução Gráfica

The Legend of Zelda: The Mask of Mujula, assim como Donkey Kong 64, necessita obrigatoriamente do cartucho de expansão de 4MB de RAM – e realmente o aproveita bem. Há muito mais árvores nos campos e algumas das salas contidas na "Dungeon Tour" exibida na Spaceworld tinha até seis Stalfos ao mesmo tempo na tela. E por falar nisso, há uma série de criaturas novas e velhas nesta aventura. Os jogadores de Ocarina of Time irão reconhecer as estátuas congeladas das cavernas de gelo e os Tektites puladores, mas Link também encara plantas comedoras de gente, bolhas de lama e as criaturas de sombra de A Link to the Past que Link só pode ver quando está virado para elas.

Os ambientes são muito mais variados que em Ocarina of Time. Além de calabouços escuros e templos antigos, Link se encontrará em um pântano fedorento, uma vila congelada nas montanhas, uma floresta encantada e uma cidade de visual impressionante com uma gigante torre de relógio, completa com engrenagens giratórias que lentamente fazem a contagem para a catástrofe iminente.

Resumindo

Pelo que estava disponível para jogar de Mask of Mujula (o então Gaiden) na Spaceworld, o jogo definitivamente está preparado para fornecer aos jogadores de N64 exatamente o que eles estavam pedindo desde o momento em que terminaram Ocarina of Time. Já que os controles e o sistema de batalha são virtualmente idênticos, jogar Mask of Mujula é como retornar ao mundo que você deixou há poucas horas. Os produtores do game dizem que, apesar das similaridades, o jogo ainda consegue surpreender até os veteranos de Zelda com novas viradas e elementos de jogo. Felizmente, a busca é tão longa e envolvente quanto a de Ocarina of Time — só que com menos "hey!" de Navi e um nível de dificuldade um pouco maior.

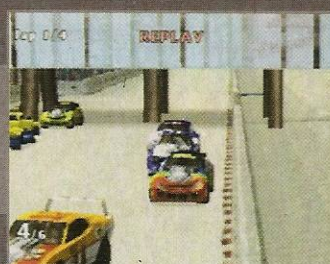
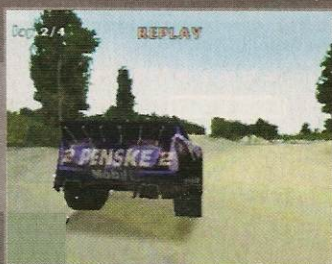
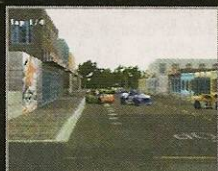
Após uma longa e distinta ausência do mundo dos games, Strider Hiryu recentemente fez seu retorno triunfante em Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes. Com a popularidade renovada e um amplo crescimento nos frames de animação, a estrela do game Strider do arcade de 1989 não apenas continua presente em Marvel vs. Capcom 2, mas também está finalmente ganhando a seqüência que muitos jogadores veteranos estavam esperando. Em um tempo onde séries clássicas como Contra, MegaMan e Castlevania entraram todas para o universo 3D, Strider 2 continua apegado à fórmula 2D de plataforma que deu ao game o seu status de clássico.

Quando Strider foi lançado para os arcades há mais de 10 anos, ele chamou a atenção com uma jogabilidade rápida e controle sólido juntamente com um design de fases e mecanismo de jogo inovadores. Armado com uma agilidade incrível e a espada triangular de plasma da morte, Cipher, Hiryu lutou contra hordas de inimigos enquanto escalava paredes e pendurava-se pelos tetos, estando raramente um segundo sem cortar um membro da desesperadamente excedida oposição.

O título ganhou um fenomenal número de conversões para quase todos os consoles e PCs de então, apesar de o Mega Drive (com o primeiro cartucho de 8 Mega da história) e o Nintendinho terem ganho as únicas versões realmente dignas de se jogar. De alguma maneira, uma companhia chamada US Gold adquiriu os direitos do nome para produzir uma seqüência programada por uma produtora francesa e... bem, apenas digamos que há uma razão por você provavelmente nunca ter ouvido falar disso. Nós sabemos que a versão PlayStation será praticamente uma conversão perfeita do arcade Strider 2, recentemente lançado pela Capcom utilizando a placa System 11; mas será que a "verdadeira" seqüência consegue manter a qualidade do game original?

Strider 2 empenha-se em apresentar o mesmo estilo sólido de jogo em um modelo gráfico similar ao pseudo-3D de Klonoa (Namco), Pandemonium (Crystal Dynamics) ou R-Type Delta (Irem), combinando a precisão da ação de plataforma 2D com os elementos dinâmicos de cenário 3D para alcançar uma sensação de profundidade e interação extra. O próprio Hiryu e a maioria dos inimigos serão representados por sprites 2D feitos à mão. Assistindo o game em movimento, ele parece bastante fiel ao original, e o trabalho foi muito bem feito visualmente.

É claro que nenhum game ousaria ser chamado de uma seqüência sem incluir alguns novos movimentos. Além dos cortes agora multidirecionais, corrida, rasteira e técnicas de pulo, há um novo movimento "boost" que permite a Strider Hiryu desferir uma seqüência de cortes e rajadas de plasma teleguiadas. Você também poderá pegar uma grande variedade de power-ups que permitem recarregar a sua energia ou aumentar o tamanho de sua espada.

Nunca há uma garantia de que uma seqüência de um game clássico será tão boa quanto ele era há 10 anos, mas as coisas estão indo muito bem até agora para Strider 2. E se a continuação acabar não sendo tão boa, a versão PlayStation, programada para fevereiro no Japão, virá em 2 CDs, contendo a seqüência dos arcades e o game original também, para a felicidade de todos os fãs de Hiryu.

O jogo mais rápido do PlayStation está para chegar, e acredite ou não é um game de Nascar, mas bem diferente. Nascar Rumble é um jogo de corrida animal, misturando as melhores qualidades de San Francisco Rush e Beetle Adventure Racing, produzidas com as texturas de Nascar, e completadas com um frame rate animal. Com mais de 21 pistas, dezenas de carros — reais e exclusivos — e uma excelente sensação de velocidade.

Particularmente, para aqueles que amam estatísticas atualizadas e completas e que curtem trocas de marchas, qualquer novo Nascar é motivo de alegria. Mas os jogadores casuais que preferem um game onde você possa fazer uma curva direita de vez em quando, podem não se interessar muito por este novo título; mas isso até eles jogarem Nascar Rumble.

O mais perto que você vai chegar de uma pista oval neste game radical é na corrida Stun Runner dentro do Velodrome, e mesmo assim, você vai ter que desviar de tiros de Sonic Boom e de carros em alta velocidade. Esta corrida quente em alta velocidade, da mesma empresa que trouxe para você o inacreditavelmente detalhado Nascar 2000, não se parece quase nada com os anteriores, um game de simulador complicado. Isso é a extremidade de Nascar! As corridas acontecem em centros comerciais das cidades com platéias, nas avenidas em frente às praias, Canyons de pedra, pântanos, e ainda dá para escolher as lendas do Nascar como Dale Earnhardt Jr. E Rusty Walrus (Wallace), não há jogo limpo ou competição honesta acontecendo. Você bate no seu líder da prova com a parte da frente de seu veículo como se fosse um pedaço de papel, e se mesmo assim ele não sair da sua frente, arrase-o com um tiro das armas loucas do jogo. E toda esta ação acontece com um sistema de física super preciso e uma apresentação gráfica linda. Este jogo é para o que o PlayStation foi feito: uma jogabilidade muito boa com o máximo em realismo físico e visual para completar.

Desenvolvido pela EA Sports (e não baseado na arquitetura de Nascar 2000 desenvolvida pelo Stormfront Studios, mas sim na arquitetura de LAPD Future Cop), Nascar Rumble tira o máximo dos direitos oficiais de Nascar da EA. Há mais de 30 pilotos verdadeiros de Nascar (de Richard Petty até Benny Parsons) e sete pilotos de caminhão Nascar, cada um com seus detalhes únicos (o design dos logos, carros e caminhões são totalmente precisos) — e mais sete lendas do Nascar que você pode habilitar enquanto joga.. Se isso ainda não é o bastante para você, você pode ainda habilitar vários veículos extras (desde um caminhão de reboque oficial de Nascar ou um jet car no estilo Super Dave Osborne). Cada um destes veículos pode ainda receber um upgrade para serem injetados ou totalmente carburados, dando aos carros alguns cavalos a mais para deixar estes monstros ainda mais poderosos.

Todas estas máquinas correm em pistas que misturam trechos de Off-Road e de rua. Passe por um dique com vazamento e maravilhe-se com o fluxo das cachoeiras, e depois corra morro abaixo para entrar em uma mina abandonada, antes de saltar de um alto pico para assumir a liderança. Alan Kuwicki nunca trataria o seu carro assim na vida real (a não ser, é claro, que ele realmente quisesse vencer). Nascar Rumble finalmente irá deixar você dirigir estes carros da maneira que você sempre quis: perigosamente e a toda velocidade, sem se preocupar com qualquer outra coisa, a não ser a bandeira quadriculada.

Os gráficos já estão bem suaves, e o game ainda não estará completo até fevereiro de 2000. Muitos carros (todos muito bem detalhados, com logos, spoilers, e brilho que reflete) correm ao mesmo tempo em uma corrida, e apesar do frame rate cair um pouco (o jogo ainda não está completo) quando você usa a visão traseira, a velocidade é quase sempre frenética. Nós não tivemos a chance de testar o modo para dois jogadores, então não podemos confirmar se o frame rate se mantém suave quando você joga mano-a-mano; mas se ele é ou não bom agora, a EA ainda tem tempo, e mesmo se o game para dois jogadores for tão defeituoso quanto a visão traseira, o game ainda terá uma jogabilidade excelente. O melhor de tudo é a arquitetura física, enquanto que obviamente não está nos padrões de Nascar 2000, ela é instantaneamente familiar e quase perfeitamente precisa (ou pelo menos o máximo possível para um game de corrida não-simulador). A inércia é estupenda, assim como os controles de direção e a sensação da tração sob diferentes condições de pista.

O jogo também trás armas e power-ups, o que possui um papel determinante na jogabilidade. Você pode mandar um furacão para devastar todos que estiverem na sua frente (fazendo-os girar no ar), mandar uma bomba de gelo para congelar o líder da corrida (tornando o seu volante inútil) ou então derrubar latas de óleo para envenenar o combustível de seus oponentes (ideal para rachadores). A Inteligência Artificial dos oponentes é brilhante para um game de corrida — um piloto em frente de você irá assumir uma linha quando ambos estiverem se aproximando de uma seqüência de power-ups, então ele irá fechar você no último momento possível para roubar-lhe os power-ups que você estava desejando (deixando você desta maneira indefeso). Apenas seis carros estão na pista ao mesmo tempo, mas você quase sempre irá sentir a pressão de trás devido as armas que são miradas em você como líder. Você pode mudar a dificuldade de Kid até Elite, e isso afeta a Inteligência Artificial e a quantidade de power-ups disponíveis na pista (você pode tirar os power-ups também, para uma corrida mais séria).

Obviamente, a natureza Off-Road / Ruas de Tráfego das pistas oferecem tanto desafio quanto os competidores. Atalhos são abundantes em todas as seis zonas do jogo, e cada uma contém quatro pistas diferentes (e isso não é apenas um traçado semelhante a outro — novos gráficos e layouts são usados em cada uma das zonas). Algumas corridas são, em sua maior parte, corridas planas por fachadas de lojas e estações navais; outras possuem curvas e viradas em todas as direções possíveis, deixando você mais no ar do que na rua.

Nascar Rumble pode estar no começo de sua produção, mas esta versão pre-Alpha já era bem sólida, eletrizante e melhor do que muitos jogos que já estão rolando por aí. O jogo está 60% pronto ainda, mas praticamente ele poderia ser lançado agora, e mesmo assim iria fazer um grande sucesso (bugs, mixagem de som, efeitos especiais, estabilidade e equilíbrio de nível parecem ser os únicos problemas aqui). Mesmo aqueles que acharem este jogo de alguma maneira parecido (ou até mesmo derivado) com o caótico San Francisco Rush, irão concordar que sem um bom SF Rush para o PlayStation, precisamos deste game mais ainda. Nascar Rumble só estará pronto no meio de fevereiro, então o game tem o tempo que precisa para atingir o nível de excelência. Até agora, está chegando bem perto, e se a EA polir o que está faltando, eles conseguirão um sucesso garantido aqui.

TOMB RAIDER

Eidos / Core Designs

Ação - N/A

Previsto para abril de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Desde quando a Core Design colocou um anúncio de "Precisa-se de Programadores" de Game Boy Color em seu site na internet, nós sabíamos que um Tomb Raider portátil estava sendo desenvolvido. Estava óbvio que o jogo iria sofrer uma virada drástica no design, devido ao sistema gráfico 3D adotado na série de PlayStation e PC, e agora tudo foi revelado pela Eidos.

O game será exclusivo para Game Boy Color (não compatível com a antiga versão monocromática) e trará características impressionantes, jamais alcançadas em um só game portátil. Agora tudo é em 2D, e os sprites terão um tamanho enorme (Lara mede 48 pixels de altura, com 2000 frames de animação); os gráficos ainda contarão com alguns efeitos de luz e scroll de vários níveis. Vozes digitalizadas e cenas em FMV completam o pacote.

A história de Tomb Raider para Game Boy Color é mais ou menos assim: Lara voa para a América do Sul para encontrar um ídolo — a Dream Stone, um antigo ícone asteca que foi descrito em um manuscrito por ter poderes inacreditáveis que vão além de qualquer ser mortal. Quando ela chega à América do Sul, seu amigo que deveria encontrá-la não está no ponto marcado – mas onde ele deveria estar, uma anotação e um mapa estão em seu lugar. Ela segue para o templo marcado com um X no mapa, e se encontra face-a-face com a Dream Stone. Quando ela alcança o ídolo, uma luz brilhante ofusca a sua visão, e ela é jogada em outro lugar. Onde ela está? Como ela chegou até lá? Assim começa a aventura no Game Boy Color.

Como nas versões de PC e PlayStation de Tomb Raider, o estilo de jogo do Game Boy Color segue uma linha de puzzle e adventure de Prince of Persia, com uma adição de muita ação. Utilizando as vantagens 2D do sistema, os designers da Core pegaram a arquitetura 3D gratuita e o transformou em um game de plataforma com scroll lateral. Mas esta não é uma produção comum de Game Boy Color — os programadores tiveram a certeza de acentuar a aparência de Lara construindo-a em um sistema de sprite mais detalhados do pequeno console. A maioria dos jogos de Game Boy mantêm a resolução de sprites de 16 a 32 pixels de altura — mas a Core Designs quis se certificar de que fariam Lara tão quente quanto nos consoles e PCs com 48 pixels de altura. E mais, para garantir que ela tenha o fluxo tão suave quanto ela pode, os artistas deram para ela uma animação inacreditável de 2000 frames. E como na série Tomb Raider, os produtores criaram cenas entre as fases especificamente para a versão Game Boy Color, e algumas delas rolam através de detalhadas animações em FMV. Obviamente, o espaço em cartuchos é limitado, mas a compressão de vídeo no portátil tem ficado tão boa que mais e mais empresas estão começando a usar esta mídia em baixa escala. Nós não podemos esperar para ver como estão as seqüências renderizadas de Lara na telinha.

Então, o que Lara pode fazer? Bem neste game com scroll lateral, ela pode subir em plataformas, agachar-se, rastejar e atravessar abismos pendurada em uma corda... E puxar a sua arma para matar alguns inimigos. Ela irá encontrar uma tonelada de inimigos durante a sua aventura, e ela poderá pegar suas duas armas ao mesmo tempo para se defender. A arquitetura do jogo também será capaz de exibir um pouco de efeitos de luz em tempo real; assim, se você disparar alguns tiros, a área ao redor irá se iluminar com o brilho dos tiros. Elementos de puzzle também entram em jogo — Lara terá que explodir paredes, puxar alavancas, empurrar blocos e superar desafios para chegar ao final de cada fase.

Ao que parece, a Core também estará utilizando o novo sistema de som da Nintendo fornecido pela Factor 5 para as músicas e efeitos sonoros digitalizados. Este novo kit de áudio possibilita músicas mais detalhadas assim como vozes realmente gravadas no chip de som limitado do Game Boy Color.

A Core Design promete ter Lara pronta para o portátil ainda em abril, e a Eidos Interactive irá lançar o game.

SYPHON FILTER 2

989 Studios / Eidetic

Espionagem - 2 CDs

Previsto para março de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

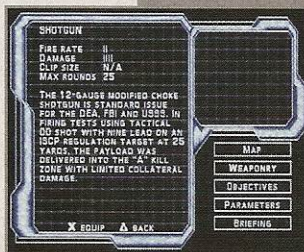
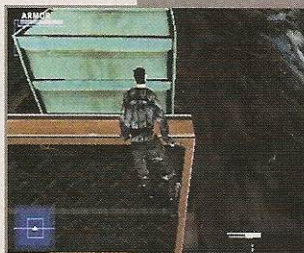
Depois de uma atrocidade chamada Bubsy 3D, parecia que a pouco conhecida companhia chamada Eidetic não teria um grande futuro nos negócios de desenvolvimento de games. Mas a empresa fez uma virada milagrosa com sua segunda tentativa e consertou as coisas criando um dos maiores hits de 1999: Syphon Filter. Ninguém imaginava que este título pouco divulgado iria rivalizar o todo poderoso Metal Gear Solid da Konami como um dos mais engenhosos games de espionagem e ação do PlayStation. Agora, deixando seu passado vergonhoso para trás, a Eidetic já está fazendo os toques finais em uma seqüência, logicamente (porém não originalmente) entitulada Syphon Filter 2, a ser lançada mais uma vez pela 989 Studios.

Dado o pouco espaço de tempo entre Syphon Filter 1 e 2, não é surpresa alguma que a seqüência usa a mesma arquitetura de jogo de seu predecessor. Este é um game de adventure em terceira pessoa estrelando o espião secreto Gabriel Logan (personagem principal do original) e sua parceira Lian Xing (agora jogável), adicionando novas camadas de profundidade ao já profundo mundo dos terroristas conspiradores com armas químicas demais em suas mãos. Continuando a partir da construção de uma vasta variedade de fases únicas no primeiro game, a Eidetic deu uma refrescada na repetição com mais de 20 estágios espalhados por dois discos, mais cenários interativos e um enredo mais intrigante do que antes. E desta vez, o jogador poderá explorar muito mais — e muito maiores — locais. Os personagens vão passar por muitos ambientes globais (incluindo Moscou, o laboratório Syphon Filter e mais) e três mundos inteiramente diferentes. Você ainda pode jogar com dois personagens nesta continuação: assim como no primeiro game, o jogador assume o papel do mercenário Gabe durante grande parte do jogo; 12 fases, mais exatamente. Mas também é possível jogar como Lian, sua cúmplice.

A história, de acordo com a 989, tem um papel muito mais importante neste SF2, e proporciona uma sensibilidade de filme muito maior do que no original. Em SF2, Gabe e Lian começam o jogo como criminosos acusados por um crime que não cometeram. Para provar sua inocência, a dupla precisa correr contra o tempo para impedir a venda do vírus Syphon Filter para uma nação terrorista. Enquanto o jogador fica cada vez mais aprofundado na história, ele descobre que a ameaça que enfrenta é parte de uma conspiração que chega até os altos escalões do governo.

Mas não fique apavorado ainda, pois enquanto o número de armas no primeiro game era grande, ele cresceu em SF2. O arsenal agora inclui bestas (armas de atirar flechas), lança-granadas e o Sniper Rifle, assim como Shotguns automáticas, um rifle com visão noturna, lança-chamas, granadas explosivas, pistolas com silenciadores, bombas de gás lacrimogêneo, óculos de visão noturna, binóculos e uma faca de combate. Há 25 armas no total.

Syphon Filter 2 parece seguir a fórmula "mais do mesmo", prometendo trazer de volta tudo de bom que nós jogamos da primeira vez, mas parece que a Eidetic alterou alguns aspectos para maior facilidade de jogo. Agora você pode salvar o seu progresso em qualquer lugar, além de armazenar mais informação de NPCs interativos. Para incrementar ainda mais, você pode escolher entre vários modos de mira, incluindo o padrão, manual e trava no alvo. E, se os chefes do primeiro não eram espertos o bastante, a 989 informou que agora eles estão ainda mais difíceis.

Por último, mas não menos importante, foi adicionado um modo para dois jogadores. Syphon Filter 2 contém um modo de jogo com tela dividida para promover deathmatches explosivas em todas as 20 fases normais. A 989 Studios não revelou imagens desta parte do game até agora, mas estamos certos de que, se o primeiro foi um sucesso enorme, com todas estas adições, esta continuação tem o seu público garantido.

GBC

POKÉMON GOLD/SILVER

Nintendo

RPG / Criação - 32 Mega

Previsto para setembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★

Todos os Pokémaníacos terão que aceitar isso: a prioridade de Pokémon está no Japão. Eles tem o Pokémon Red, Blue e Green (não lançado por aqui) há algum tempo, e Pokémon Yellow desde outubro de 98. E agora que acabamos de conseguir Pokémon Yellow (desde outubro de 99), eles já receberam Pokémon Gold e Silver, uma história totalmente nova de Pokémons — e a primeira seqüência de Pokémon a ter novas criaturas para capturar e trocar.

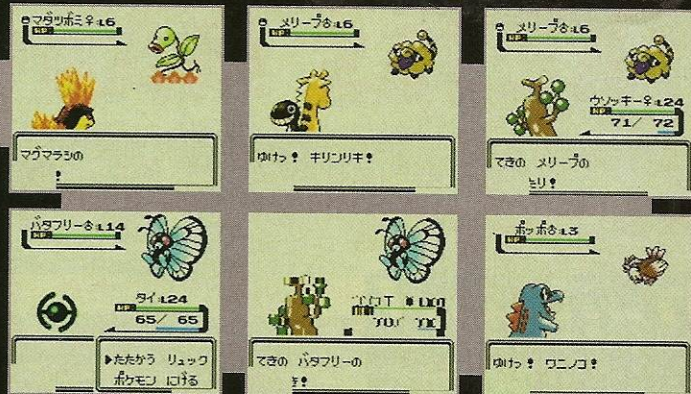
Entre as novidades, o game inclui mais de 100 novos Pokémons inéditos na série, novos itens incluindo o Pokégear, jogo em tempo real utilizando um relógio interno, suporte para a Game Boy Printer e compatibilidade com o Game Boy antigo ou Color.

O jogo começa muito parecido com o Red, Blue e Yellow, com a única exceção de que você coloca a hora atual quando você liga o game pela primeira vez. Daqui, você é levado para as costumeiras seqüências de introdução, onde você coloca o seu nome e se encontra com o Professor Carvalho (Oak na versão americana, e Okido na versão japonesa) em seu laboratório. Como no Red e Blue, você pode escolher entre três Pokéballs que contém três Pokémons básicos completamente novos: Wininoko, uma criatura da água parecida com um crocodilo; Chicoreeta, um Pokémon da grama que parece ter pego emprestado o colar da Marge Simpson; e Hinoarashi, um Pokémon do fogo (o Nº 155).

Após aprender os esquemas básicos do jogo e pegar um item de cura, você sai do laboratório e explora a cidade. A primeira coisa que você irá notar, são como as cores estão mais vibrantes no jogo, apesar de os cenários de fundo estarem compatíveis com o Game Boy regular. Tudo aqui parece muito mais bonito do que o parcialmente colorido Pokémon Yellow. Uma rápida olhada para o mapa do mundo confirma que o jogo não é igual aos outros Pokémons. É um novo jogo, com novos personagens, novos Pokémons e uma aventura totalmente nova.

A história é aquela básica "Você é um treinador de Pokémon procurando a glória", mas haverá inúmeras surpresas e buscas paralelas que fazem este game superar os predecessores. Por exemplo, agora você pode conseguir frutas de plantas de aparência estranha que vão curar seu Pokémon, servir como antídoto para Poison e assim por diante. Após um breve encontro com seu novo adversário, você também encontrará um ovo de Pokémon. Quando você levá-lo para o Professor Utsugi, outro expert local em Pokémons, ele vai se apavorar e dizer que esta é a maior descoberta na história de Pokémon. Você já sabe para que serve esta coisinha, certo? Exatamente, para cruzar Pokémons.

Apesar do game conter todos os Pokémons originais do último game, não vai demorar muito até que você encontre algumas novas criaturas. Só para citar alguns dos Pokémons encontrados, vamos mencionar Otacin (Nº 161), uma bola de penas parecida com um texugo com orelhas de coelho; Usokki, uma árvore que anda; Eipam, um macaco com uma mão grudada em seu rabo; Hanekko, uma espécie de nabo; Marill, Donfar e Togepi — que você deve ter visto no filme de Pokémon; e uma pequena criatura que chegou para desafiar Pikachu e Marill como o novo favorito da galera. O nome dele é Pichu — uma pré-evolução de Pikachu, um Pokémon do tipo elétrico.

Como nos jogos anteriores, você irá encontrar Pokémons em gramado alto e dungeons. As batalhas começam similares ao jogo anterior, mas os gráficos de batalha estão bem melhorados. As animações de ataque e captura agora parecem bem melhores e o seu Pokémon não fica mais pixelizado (todo quadriculado) quando ele aparece no canto inferior esquerdo. A música também é nova. Outra melhora é a adição de uma barra de experiência na tela que fica no canto direito. Quando você ganha pontos de experiência a barra vai enchendo, e quando ela se completa, o seu

Pokémon ganha um nível e a barra vai continuar se enchendo com o restante dos pontos que você ganhou.

Mas não é o único upgrade. Uma vez que você aperta Start para entrar no menu, você tem acesso a esta incrível lista:

–Pokédex: Parecido com o anterior, mas com melhores gráficos e mais cores. Você não o tem logo de início, mas é bem fácil adquiri-lo.

–Pokémon: Os seus seis Pokémons. Aqui é onde você os organiza para a batalha, como no original.

–Rucksack: Legal. Você deixa todos os seus itens e objetos em uma nova mochila com quatro compartimentos. Você pode alternar entre estes compartimentos apertando para esquerda ou direita.

–Pokégear: Esta é outra adição impressionante. Este acessório não faz muita coisa no começo, mas uma vez que você progredir durante o jogo, você pode acessar o mapa do jogo por aqui e até mesmo falar pelo celular com o Professor Carvalho, sua mãe ou os amigos que conhecer durante a aventura.

–Status: O status do seu treinador, incluindo medalhas que você venceu, etc.

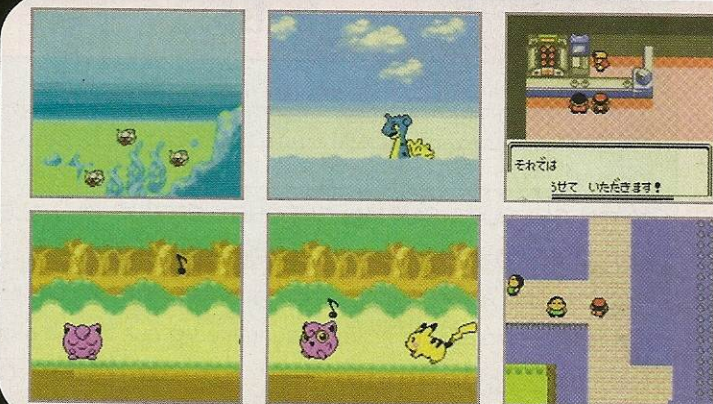
–Report: Para salvar o seu progresso. Você pode salvar onde quiser.

–Settings: Para ajustar tudo desde a velocidade da mensagem até as animações das batalhas. Você pode até mudar o áudio para stereo.

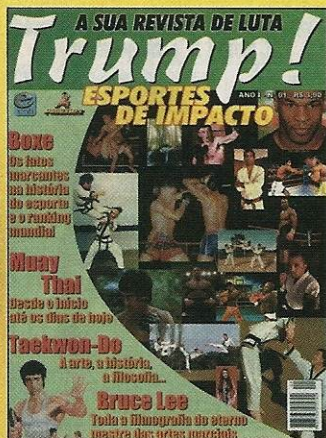
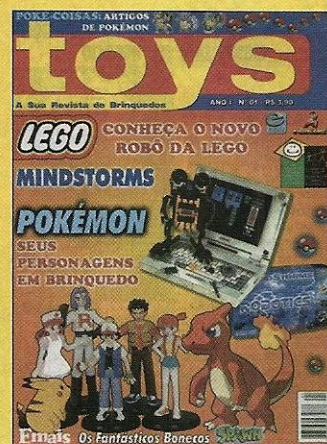
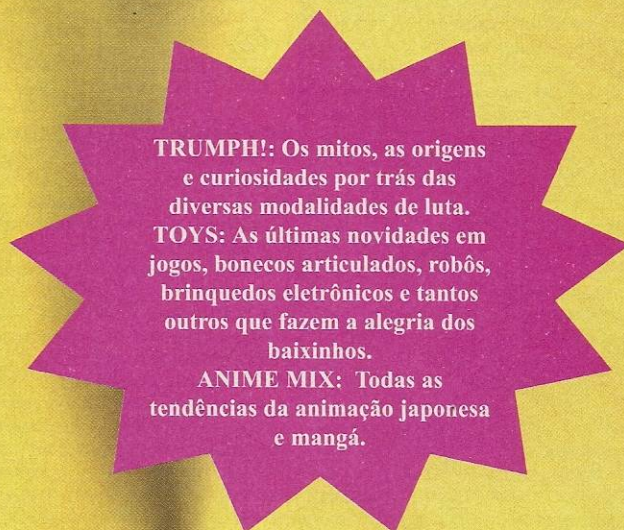
Pokémon Gold/Silver não é simplesmente um upgrade da versão Red e Blue com novas criaturas — há novas características nesta aventura. Todos os Pokémons do jogo serão separados por sexo, Masculino e Feminino. Quando você cruzar um Pokémon macho com uma fêmea, isso resultará em um ovo — os Pokémons que você usa para o cruzamento influem na forma que o bebê irá crescer, assim como as habilidades e ataques que ele terá conforme for ganhando experiência em batalha. Agora os Pokémons também poderão usar armas e itens que são adquiridos durante a aventura.

Uma das características mais legais, é o fato que o jogo é em tempo real. Enquanto você joga, o dia irá virar noite e vice-versa dependendo da hora em que você estiver jogando, graças a opção do tempo que você ajustou no começo do jogo. O game também tem eventos em tempo real baseados no relógio interno — o que significa que você deve completar uma tarefa em um determinado período de tempo. Alguns Pokémons apenas aparecem à noite — como a coruja Hoo-Hoo. Então se você quiser pegar todos, você terá que ficar acordado até tarde.

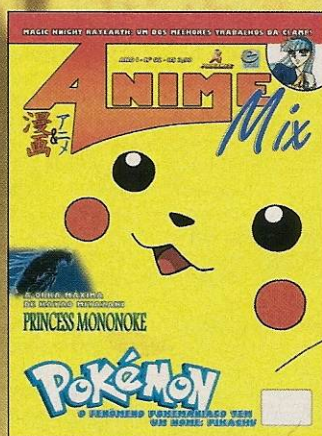
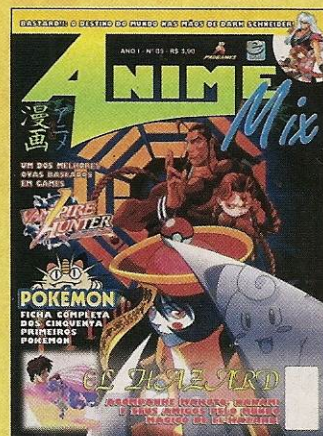
Assim como as versões Red e Blue, Pokémon Gold e Silver também limitarão os Pokémons que você pode capturar — Pokémon Gold terá criaturas que você não pode capturar em Pokémon Silver, e vice-versa. A única maneira de você pegar todos eles é fazendo trocas entre as duas versões. Você também pode trocar com jogadores que possuam as versões Red, Green, Blue e Yellow, mas estas não podem receber as novas criaturas de Pokémon Gold e Silver.

Infelizmente, Pokémon Gold/Silver não será lançado no mercado ocidental antes de setembro de 2000, mas no Japão ele já foi lançado em 21 de novembro de 99, estando disponível para importação imediata. Mas lembre-se de que, para você adquirir as versões japonesas, é necessário pelo menos um conhecimento básico do idioma para entender o game, pois os textos são todos em japonês. Mesmo não tendo usado Kanjis, você pelo menos deve ser capaz de ler Hiragana e Katakana, além de possuir um entendimento básico na língua japonesa para poder aproveitar o jogo.

ARTES MARCIAIS, ANIME E TOYS

Código: RTR 01

TRUMPH!: Os mitos, as origens e curiosidades por trás das diversas modalidades de luta.
TOYS: As últimas novidades em jogos, bonecos articulados, robôs, brinquedos eletrônicos e tantos outros que fazem a alegria dos baixinhos.
ANIME MIX: Todas as tendências da animação japonesa e mangá.

Código: RTO 01

CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!

Código: RAM 01

Código: RAM 02

Código: RAM 03

Peça pelo reembolso:

Nome:____

Endereço:____

Cidade:______________________ Estado:__________ Cep:______________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber:

Cód.: RTR 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RTO 01 - Cada R$ 3,50 ( )

Cód.: RAM 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 02 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 03 - Cada R$ 3,50 ( )

GAMERS Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 51

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

? FFVIII - WILD ARMS - TOMB RAIDER: LAST REVELATION

Ol! Tudo OK com vocês? É a Cris de novo e antes de tudo quero dizer um "brigadão" por terem publicado minha carta. (Até que enfim consegui ir no Chocobo Sanctuary). A revista está incrível como sempre e preciso de um help para algumas questões: **1)** Comprei o PocketStation e joguei aqueles bagulhinhos com chocobos, moombas, etc. Aí eu ganhei um item chamado "Friendship"e outro chamado "Minimog". Tá, o 1º invoca um Moomba e o 2º, eu acoplei no meu Diablos, dando a possibillidade de um novo comando: Minimog. Coloquei no Diablos, mas quando uso na batalha aparece a mensagem: "Minimog is not here". Então onde o minimog está? **2)** Comprei Tomb Raider: The Last Revelation e estou adorando o jogo, mas onde está a fase de treinamento na casa de Lara? O "treino" é só aquele início com Von Croy? Bem por enquanto é isso aí. Valeu pela atenção e até a próxima! Tchau!

CRIS OLIVEIRA — **MARINGÁ- PR**

1) Você deve estar se referindo ao item "Moogle Charm", item raríssimo (você precisa terminar o game pelo menos uma vez para, então, poder jogar de novo e tentar receber o Moogle Charm... Em outras palavras, vai ter sorte assim lá longe, menina!) que concede a Command Ability MiniMog a qualquer Guardian Force que possua algum espaço livre em sua lista de Abilities. Quando usado, o comando MiniMog faz com que o Moogle do PocketStation seja invocado e recupere o HP de todos os membros da Guardian Force mediante ao custo de uma certa quantia de dinheiro. Quanto maior o nível de Mog, mais alta será a quantia de HP recuperado e maior o Gil gasto. Entretanto, para poder usar o comando, você precisa necessariamente trazer o Mog de dentro do PocketStation para o seu jogo, através da opção ***Home*** *encontrada no Save - Chocobo World. Mas atenção! Para poder jogar novamente o mini-jogo, você deverá passar o chocobo e o Mog para dentro do Pocket Station outra vez (com o comando* ***Do Over****, no mesmo local onde você encontrou a opção Home). Do contrário, o PocketStation informará que o Chocobo está dentro do Final Fantasy VIII.* ***2)*** *Feliz ou infelizmente, Lara só pode treinar na primeira fase, sob a tutela de Von Croy, durante a narrativa de como jovem Lara libertou a maldição (além do mais, Lara ainda não tinha fama e dinheiro, nem sua própria mansão...). Assim, o velho mordomo e suas salas de treino ficaram de fora aqui.*

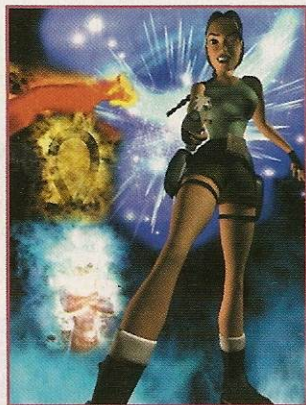
? FINAL FANATSY VIII

E aí galera da Gamers? Beleza? Eu nunca escrevi para vocês, mas depois de ler as cartas da edição 46 e descobrir que a maioria dos que mandaram cartas nunca havia escrito, me animei! Eu não gostava de RPG até jogar o magistral FFVIII (e a Quistis é muito gata, diga-se de passagem)! E jogando-o vieram as dúvidas: **1)** Já encontrei três daquelas navezinhas que não dá para atacar (uma no deserto de Esthar, outra em uma ilha perto do continente de gelo e outra a nordeste da entrada da frente de Winhill, onde está a quarta? **2)** Qual é a utilidade de matar o Omega Weapon? Bem, *"That's all Folks"*, até um dia qualquer no futuro!!!

BRASÍLIA - DF — **ADMILSON JÚNIOR**

Hey, what's up, Doc? Perguntas de Final Fantasy VIII em clima de Pernalonga? Esta é nova... Bem, Admilson, como já dito algumas (milhares de) vezes, publicamos as cartas que interessem a um grande número de pessoas, ou seja, que possuam um assunto comum e que respondam a diversas questões de uma única vez. Portanto, não tenha medo de nos escrever; você pode ter uma surpresa... ***1)*** *Você deve estar se referindo aos UFOs (****U****nknown* ***F****lying* ***O****bjects, ou* ***O****bjetos* ***V****oadores* ***N****ão* ***I****dentificados), certo? Bem, você deve encontrar a nave em locais distintos do mapa: área ao redor de Winhill (onde o UFO estará carregando uma vaca); Kashkabald Desert, a leste de Centra Ruins (carregando uma Pirâmide); Heath Peninsula na região de Trabia, a leste de Trabia Garden (carregando um estranho símbolo) e, por fim, na Mandy Beach, ao sul de Timber.* ***2)*** *Basicamente? Nenhuma. Ele não libera nenhuma habilidade selada nem dá EXP. O máximo que você receberá é 250 AP e um item Three Stars (que você pode receber também refinando a carta de Squall, ganha com Laguna), permitindo que você use três magias em Triple ao preço de uma só. Nada muito valioso. O maior motivo mesmo é o orgulho de ter derrotado alguém mais forte até mesmo que Ultimecia (afinal, o mesmo acontecia com seus primos Emerald e o Ruby em FFVII, certo?).*

BUG DE TOMB RAIDER: LAST REVELATION

Como pegar todos os 70 segredos ou mais sem ir em todos os lugares, sem usar Game Shark ou fazer códigos de botões? É fácil. No começo da fase Alexandria pegue um segredo. Feito isso saia da fase Alexandria indo para a fase Coastal Ruins e volte para Alexandria novamente. Agora retorne ao local daquele segredo, você não pegará mais os itens, mas ouvirá a música do segredo então aperte Start e confira em Statistics que o número de segredos adquiridos aumentou. Então saia de Alexandria e repita a operação até conseguir todos os segredos. **Obs.:** Você poderá fazer esta dica em qualquer fase de Tomb Raider desde que a mesma ofereça condições de retorno após sair dela. Caso encontre uma fase que possua mais segredos, volta em cada um deles e conseguirá completar os 70 segredos do jogo bem mais rápido. Espero que tenham gostado desta dica. Escrevo também para elogiar o excelente trabalho, das revistas Gamers.

ANDRÉ L. R. PEREIRA — **CONTAGEM - MG**

Você está certíssimo, André. Diferindo-se dos demais episódios da série Tomb Raider, aqui as fases compõem uma grande Dungeon, permitindo que você retorne a elas quando necessário, da mesma forma que muitos jogos atuais de PC, como Hexen 2. Entretanto, ao se utilizar deste dispositivo, a Eidos jamais pensou na astúcia dos amantes da aventura e não previu este Bug. Assim, aqui está o primeiro Bug de Tomb Raider - The Last Revelation. Você pode acumular os Secrets para conseguir o final mais "completo". Na verdade os Secrets são somente um meio de aumentar o elemento exploração em Tomb Raider. Agradecemos pelos elogios!

FINAL FANTASY VI - POKÉMON NO PS - RPGS AMERICANOS

Pô caras, faz 1 ano que eu escrevo pra revista exprimindo minhas dúvidas e não vejo resultado nenhum (rap?!?). Geralmente vocês só respondem as dúvidas que mais cativam os leitores, não é? Eu acho que essas aqui são algumas delas. Não me desapontem caras, eu sou leitor fanático da revista desde a edição nº22 e acompanho todas as estratégias desde então. A Gamers foi a minha estrela da sorte (rock?!?) durante esse tempo, foi meu chão, meu porto-seguro (pagode?!?). Pela Gamers eu daria a volta ao mundo a pé, eu colocaria o dedo no ventilador, eu vestiria um Kichute, eu beijaria a "Bercy Gonçalbes"na boca (uhhh, diacho!), eu, eu... não é o suficiente? **1)** Qual a data de lançamento destes jogos no ocidente?: Wild Arms 2nd Ignition, Grandia e Legend of Mana. **2)** Não existe alguma chancezinha pequenininha de sair um remake de Super Mario RPG para o PS? É necessária alguma autorização para tal lançamento? **3)** No FFVI eu fiquei sabendo que tem um personagem que faz mímica e que dá pra pegá-lo. Mas eu revirei todo o mapa e não encontrei ele e nem a magicite (Palidor). Onde eu os encontro? E pra quê serve o Cursed Shield? Pra nada? **4)** Por que o PS não tem nenhum jogo do Pokémon? **5)** Ah, então não é o suficiente, né? Então o que acham de eu fazer um auê aí na redação? Olha que eu sou doido, heim! Té mais!

PARQUE EDU CHAVES - SP — **THIAGO M. DA SILVA**

Thiago, pára... Esse negócio de sermos a sua estrela da sorte, o seu porto seguro e outras coisas está começando a pegar mal para o nosso lado. Ou você está começando a ficar doente ou obviamente está duvidando de nossa masculinidade. Sabe, existem outras coisas na vida também... Mas tudo ok, vamos às perguntas. ***1)*** *Wild Arms está previsto para o primeiro semestre de 2000, enquanto Grandia já foi lançado no final de novembro do ano passado e Seiken Densetsu - Legend of Mana ainda está sem data prevista (o mais correto é acreditar que você estará jogando este até a metade do ano.* ***2)*** *Só quando sair um Super Mario para PS, um Crash Bandcoot para DC e um Sonic para N64... Que tal? Apesar de ter tido o apoio da Square, a Nintendo detém os direitos de produção de Super Mario RPG. Em outras palavras, a Square não pode fazer um Remake.* ***3)*** *Hey, uma pergunta sobre o melhor jogo de todos os tempos! Ótimo. Você deve estar se referindo ao Gogo, personagem parecido com Gilgamesh, possuindo a profissão Mimic. Entretanto, diferente da materia Mime de FFVII, Gogo imita as habilidades de outros personagens, e não o último comando utilizado. Seu menu de combate vem somente com a opção Fight. A partir daí, você pode equipá-lo com Swordtechs, Tools, Runics ou até mesmo Dance! Gogo executa as habilidades exatamente como os verdadeiros usuários. Para conseguí-*

OS MELHORES DO MÊS

AS REGRAS DO JOGO

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

TÍTULOS PROPOSTOS

SEGA DREAMCAST
Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64
Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Ridge Racer Type 4*
Quesito: Melhor tempo no circúito Heaven and Hell

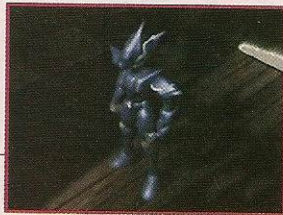
OS RECORDES

Os melhores tempos dos games da edição passada.

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 - Nemesis (Normal)*
1º - Luís H. Faloni (1:07:13, Rank A)
2º - Marcílio C. Lins (1:31:41, Rank S)
3º - Joacir P. Souza (3:13:21, Rank A)

NINTENDO 64
Jogo 2 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

FINAL FANTASY VI - POKÉMON NO PS - RPGS AMERICANOS

lo você precisa, no World of Chaos, ir com a Falcon até a ilha onde você enfrentava Intangir no World of Balance (um monstro que surgia invisível na batalha mas que se revelava semelhante a Behemoth e contra-atacava com a magia Meteo quando atingido com magia, concedendo 10 MagPoints ao ser derrotado), no extremo nordeste do mapa. Fique zanzando até encontrar um inimigo chamado Zone Eater. Não ataque-o! Espere até que ele use seu ataque Engulf em todos os seus personagens. Por um momento parecerá que você foi morto e terá de dar load. Entretanto, no momento seguinte você estará em uma novíssima dungeon subterrânea. Ao final dela você encontrará Gogo, calado e silencioso, pronto para se unir ao seu time. Entendeu por que não adiantou nada procurá-lo por todo mapa? Porque ele estava embaixo dele! Agora, quanto à Magicite Palidor... Bem, você não deve ter procurado direito. Assim que você tiver o controle da Falcon, volte à ilha de Cid (se ele morreu, seu corpo não mais estará lá; se viveu, então ele continuará zanzando pela casinha) e siga para a praia. Lá estará a Magicite Palidor, que concede um Jump para todos os personagens quando utilizada. O Cursed Shield é na verdade um poderoso escudo envergado por Cecil, o Dark Knight / Paladin de Final Fantasy IV. Entretanto, por ter sido mantido guardado por muito tempo, ele foi amaldiçoado. Você precisa vencer exatas 255 batalhas com ele equipado para você poder quebrar a maldição e transformando-o no Paladin Shield, o melhor escudo de todo o jogo e que ainda ensina a magia Ultima para o usuário. Esse procedimento ainda pode ser utilizado para qualquer outro equipamento em Cursed, revelando poderosos equipamentos de FFIV. Os equipamentos em Cursed afetam a todos os seus Status, além de deixá-lo em Condenmed. Para evitar pelo menos as alterações de Status, utilize o item Ribbon. Não é má idéia realizar isso enquanto estiver acumulando níveis para a batalha contra Kefka. Respondidas as suas questões sobre FFVI? **4)** Pelo mesmo motivo que a Nintendo não tem um Gran Turismo. Pocket Monsters foram criados pela Game Freak, praticamente uma subsidiária da Nintendo que criou já games como Mario & Wario e Yoshi's Cookie, ambos para SNES. Mesmo o anime está sob esta lei de direitos autorais. Portanto, é melhor se contentar com os monstros de Monster Ranch... Aliás, o que um cara que se diz "doido" quer saber com os bichinhos fofinhos de Pokémon? Estranho, hein? **5)** Não. E que diabos são estes gêneros musicais? Você se esqueceu das Baladas, do Hip-hop, do Dance, do forró, da lambada...

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **The Best Games**
R. Cavalcante, nº1384, Bairro jardim Holanda, Fátima do Sul - MS Cep 79700 - 000
Somos especializados em jogos do SNES e Nintendo 64.

2. **Lara Croft Game Club**
R. Maxiliano Carneiro, nº56 Luizoto I, Uberlândia - MG / Cep 38.414 - 260
Destina-se em receber e enviar truques de PS, SNES, Saturno, N54, Mega Drive e Game Shark. Mande os truques de seus jogos prediletos.

3. **Gang Resident Evil**
R. Campos Sales nº485, Alvares Machado - SP B: Centro / CEP 19160 - 000
Para ser nosso sócio, mande uma foto 3x4, seu nome e data de nascimento e vai receber sua carteirinha em casa. Trocamos dicas, truques e Game Shark p/ PS, N64 e SNES.

4. **Clube SNK World**
R. Rene Fernandes, nº16, Vila Silviania, Carapicuiba - SP CEP 06381 - 100
Trocamos e fornecemos manhas de todos os jogos da SNK, também trocamos CDs para Neo Geo CD.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO MALADA!

FRASE DO MÊS! *"Pika, chu kakapi kachu, kachu pika! Pikachu pika, pika, pika pika, chukapi, pika chuchu, kachu. Pikapika, chuuuu, kachuuu, kaaaa-chuuuu... snif, snif.... Kachuuuuu, k... atchuuuu..."* **PIKACHU com resfriado.**

Estância Velha. Hoje desse ano. E aí gorizada!!! Tá tri. Eu estou escrevendo devagar, porque sei que vocês aí, da redação não sabem ler rápido. Chega de "proza"e "vamo trabalhá". Perguntas: **1)** Porque não existe japoneses gêmios (irmão, não signo)? **2)** Quantos paus se faz uma canoa? **3)** As formigas vomitam? **4)** Quanto tempo demora uma pomba para ir da França até a Inglaterra com um coco baiano pendurado nas perninhas? **5)** Porque no jogo "Demente Evil" o Crash Bandcoot joga um pote de geléia na cara do Chris Cassamassa? **6)** Porque a unha do dedo do pé esquerdo do dinossauro da apresentação do Dino Crises do PS* da república dos estudantes de Curtimento (nossa república) é encravada? **7)** Já existe a cura para a "estribose"? **8º)** Se Deus criou o universo, quem criou Deus? **9)** Porque não acontece chacinha com "pagodeiros". **10)** Porque Street Fighter Zero 2(02), eles estão pensando mais que dez edições? Um abraço por trás dos três alunos do Centro Técnológico do Couro - Escola de Curtimento; Mamutão (Bruno), Spiderman (Thiago) e Salsicha (Marco Antônio). *=Playstation PS: nós íamos mandar dinheiro p/ vocês, mas nós já fechamos o envelope com cola! Desculpe!

OS CURTIDORES — **ESTÂNCIA VELHA - RS**

Faltando apenas algumas horas do fechamento da revista (dois dias atrasada). Como é que cê vai, trela? De carro ou a pé? Aqui na redação vai todo mundo bem, inclusive tivemos alguns problemas com o tal Bug do milênio (todo mundo juntou uma grana pra comprar o Bug verde de capota amarela, com rodas Tired e espaço para quatro pessoas, mas não, e o jeito foi comprar um fusca mesmo!), mas como disse um velho cheio de curuba e prestes a morrer: "Cof, cof... Ermelina, traz o leite, cof, puf ergh!" Deixando de lado esta brilhante entrada, vamos para a parte séria. **1)** *Existem sim, tem muita gente que é gonorante, besta quadrilátera, tapado, asnóide e mais um monte de adjetivos, junto com qualidades extras, que não podemos mencionar. Vai dizer que você é um destes caras, ou não sabe diferenciar "uma" japonesa (maravilhosa, de cabelos longos e sedoso, bem encorpada e de rostinho lindo) de um cara?* **2)** *Com apenas 1. Isso é o suficiente para se construir um Titanic e mais uns quarenta barquinhos extras.* **3)** *Sim, mas de forma moderada e sempre na base da brincadeira de "siga o mestre". Se a rainha disser "mamãe mandou todo mundo vomitar", então elas botam tudo pra fora, mas quando a brincadeira termina todas as demais limpam a sujeira, engolindo tudo novamente.* **4)** *Leva em média cerca de 154 dias, 23:00 hs e 35 segundos contados.* **5)** *Simplesmente porque ele quer! Parece que não pensa por si próprio. Aê mano, cê é do time da Leelee? Tá ligado, do tipo "meio fresco?"* **6)** *Por causa da frieira que ele pegou e...* **E***scola* **d***e* **C***urtimento (EdC), é? Hm... novas mano! Sai prá lá, certo?* **7)** *Que diabos é isso? Este mundo é uma simulação do nosso sistema (lembre-se, somos seres de outro planeta e tudo que você faz ou deixa de fazer nós controlamos pelo sistema).* **8)** *Ninguém sabe ainda. Quando Fei e seus amigos vão enfrentá-lo, a dificuldade é bem elevada, e as magias são bem exageradas.* **9)** *É óbvio, eles já chacinam o ouvido de muita gente (não que tenhamos alguma coisa Contra — joguinho muito divertido do Nintendinho 8-bit).* **10)** *Você sabe quantos números existem de 0 a 10? Esse negócio de* **EdC** *é coisa de fresco!*

FERAS DO TRAÇO

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

Dan Yukari
Abuaí - SP

Alex C. Machado
Jaguaduana - CE

José R. P. da Silva
Itapecirica da Serra - SP

Paulino J. Barbosa
Ipatinga - MG

Ruston A. P. do Vale
Tarumirim - MG

Cássio F. de Oliveira
São Paulo - SP

Davi Z. R. Pereira
Rio de Janeiro - RJ

Marco A. Simões
Porto Ferreira - SP

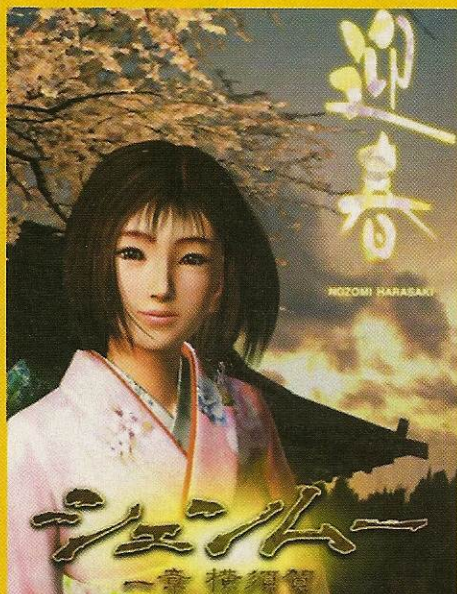
Fernando I. P. Galdino
São Paulo - SP

Aline de M. Santos
São Paulo - SP

DREAMCAST

SHENMUE

70 Person Battle

Complete o game e o salve para habilitar o modo 70 Person Battle na tela de opções. O CD 3 deve estar no Dreamcast para jogar este modo.

Artwork secreta

Coloque qualquer um dos três CDs em um PC compatível com CD-ROM para encontrar arquivos de .BMP em alta resolução no diretório "Omake".

DREAMCAST

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Nota: este game também é chamado Biohazard 2: Code Veronica.

Munição infinita

Entre na tela de seleção de item e então pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, →, ←, →, R.

GAMEBOYCOLOR

READY 2 RUMBLE BOXING

Lute como Kemo Claw

Coloque o cursor sobre a opção "Arcade Mode" no menu principal, então pressione ← (3 vezes), → (3 vezes), ←, →, ←, →.

Lute como Nat Daddy

Habilite Kemo Claw. Então, coloque o cursor sobre a opção "Arcade Mode" no menu principal e pressione → (3 vezes), ← (3 vezes), →, ←, →, ←.

Lute como Damien Black

Habilite Kemo Claw e Nat Daddy. Então, coloque o cursor sobre a opção "Arcade Mode" no menu principal e pressione →, ←, → (2 vezes), ← (2 vezes), → (3 vezes), ← (3 vezes).

DREAMCAST

CENTIPEDE

Cheat mode

Durante o jogo, segure L + R + A + B + X + Y e rotacione o direcional analógico. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "Get a life" (para vidas extras) ou "All levels" (para selecionar fases) irá aparecer.

DREAMCAST

EVOLUTION 2: DISTANT PROMISE

Pular diálogo

Antes de um movimento em uma batalha, pressione B.

Versões alternativas

Pressione X na tela de seleção de personagens.

DREAMCAST

CHU CHU ROCKET!

Hard mode puzzles

Resolva todos os puzzles no modo normal.

Special mode puzzles

Resolva todos os puzzles no modo hard.

Mania mode puzzles

Resolva todos os puzzles no special mode.

DREAMCAST

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

Melhor variedade de mini-games

Jogue como Cartman se você quiser uma melhor variedade de mini-games. Ele é o único personagem que pode jogar os mini-games Rodeo e Beefcake.

Mini-games mais fáceis

Se seus dedos estiverem doendo de jogar os mini-games Eat This, Stampede e Tug Oh War, então segure a parte esquerda de seu controle com sua mão esquerda e pressione ↑ com o polegar. Use os dedos médio e indicador da mão direita para pressionar A e B.

GAMEBOYCOLOR

WWF WRESTLEMANIA 2000

Passwords

OPONENTE	PASSWORD
Billy Gunn	
vs. Road Dogg	PJH!
vs. Val Venis	PJHT
vs. Jeff Jarrett	PJKB
vs. Shawn Michaels	PJM6
vs. Big Boss Man	PJN9
vs. Ken Shamrock	PJRW
vs. The Big Show	PJSS
vs. Shawn Michaels	PJWZ
vs. Triple H	PJXC
vs. X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
vs. Steve Austin	PJ18
vs. Undertaker	PJ3P
vs. Kane	PJ59
vs. The Rock	PJ7N
vs. Mankind	PJ!C
vs. Kane	PKBY
vs. The Big Show	PKDY
Steve Austin	
vs. Ken Shamrock	CSD7
vs. Jeff Jarrett	CSGQ
vs. Road Dogg	CSK8
vs. X-Pac	CSL3
vs. Billy Gunn	CSP6
vs. Val Venis	CSQS
vs. Big Bossman	CSTP
vs. X-PAC	CSVW
vs. Triple H	CSX9
vs. Shawn Michaels/Val Venis	CS0T
vs. Big Show	C525
vs. Kane	CS4L
vs. Mankind	CS66
vs. The Rock	CS8K
vs. The Undertaker	CS!9
vs. Mankind	CTCV
vs. Big Bossman	CTFV
The Rock	
vs. Ken Shamrock	FSDM
vs. Jeff Jarrett	FSH4
vs. Road Dogg	FSKN
vs. X-Pac	FSLH
vs. Mr. Ass	FSPL
vs. Val Venis	FSR6
vs. Big Bossman	FSS3
vs. X-Pac	FSW9
vs. Triple H	FSXP
vs. Shawn Michaels	FSZ7
vs. Big Show	FS2K
vs. Kane	FS30
vs. Mankind	FS6L
vs. Undertaker	FS7Z
vs. Stone Cold	FS!P
vs. Mankind	FTB8
vs. Big Bossman	FTD8

GAMEBOYCOLOR

MARIO GOLF

Retomar a tacada

Quando fizer uma má tacada, durante o percurso da bola, pressione A + B + Start + Select para resetar o game. Então, carregue o arquivo do game salvo para retomar a tacada.

Curso Peach's Castle

Termine em primeiro lugar em todos os quatro cursos e derrote todos os quatro campeões em um match game.

Jogue como Wario

Termine em primeiro lugar nos club tournaments e derrote todos os club masters.

GAMEBOYCOLOR

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Jogue como George

Entre com SM14N1230 como um código.

Jogue como Lizzie

Entre com S4VRS4560 como um código.

Jogue como Ralph

Entre com LVPVS7890 como um código.

Jogue como Myukus

Entre com N0T3T3210 como um código.

PLAYSTATION

KNOCKOUT KINGS 2000

280 lb. Super Heavyweight fighter

Selecione "Heavyweight" na primeira tela fighter attribute no modo career. Fixe o peso do lutador para "230" (máximo). Pressione X para ir para a segunda tela fighter attributes. Mude o estilo de corpo do lutador de "1" para "2". Pressione ▲ para retornar para a primeira tela de atributos. O peso do lutador pode agora ser fixado de 230 a 280 lbs.

Chute ilegal

Durante uma partida, pressione ▲ + ○ + X + □ para chutar ilegalmente seu oponente.

Se levantar mais rapidamente Pressione ↓ + X após ser derrubado para se levantar mais rápido.

PLAYSTATION

FIGHTING FORCE 2

Cheat mode

Na tela "Press Start", segure L1 + L2 + R1 + ▲ + X + ←. Então, selecione "Start Game" e escolha uma fase. Quando o game começar, seu personagem estará invencível e terá munição infinita. Nota: habilitando este código irá desabilitar a opção para salvar.

PLAYSTATION

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Jogue como Shadow Geist
Complete o combo set de Garuda. Se fizer corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Jogue como Kairi
Complete o combo set de Shadow Geist. Se fizer corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Jogue como Hayate
Complete o combo set de Kairi. Se fizer corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Jogue como Garuda
Complete todos os combo sets até Vega/M. Bison. Então, avance pelo combo set de Vega/M. Bison até uma mensagem dizendo que um personagem secreto foi habilitado aparecer.

Maniac mode
Complete o combo set de Vega/M. Bison para habilitar a opção "Maniac mode" no practice menu. Se fizer corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Extra bonus game
Complete o combo set de Hayate. Se fizer corretamente, uma mensagem irá aparecer. Então a opção "Extra Bonus Game Mode" será destravada com arcade mode, excel break e satellite fall.

PLAYSTATION

40 WINKS

Todas as dreamkeys
Pause o game no house hub e então segure Select e pressione ○, L1, L2, L1, L2.

Todas as winks
Pause o game no house hub e então segure Select e pressione ←, ↓, → (3 vezes).

Cogs completos
Pause o game a qualquer momento e então segure Select e pressione ↓, R2, L1, ↑, R2.

Restaurar vidas
Pause o game a qualquer momento e então segure Select e pressione L1, ↑, →, L2, ↑.

Restaurar luas
Pause o game a qualquer momento e então segure Select e pressione ↑, L2, ←, R2, ←.

Restaurar Zzz's
Pause o game a qualquer momento e então segure Select e pressione →, L1, ↑, R1, L1.

Big head mode
Pause o game a qualquer momento e então segure Select e pressione L1, ↑, →, L2, ↑. Solte Select e então segure Select novamente e pressione L1, ↑, →, L2, ↑.

PLAYSTATION

LEGO RACERS

Cheat Codes
Crie ou edite um driver no modo build. Então, entre com um dos seguines códigos na tela make a license para ativar a função correspondente:

RESULTADO / CÓDIGO
Rocket car / FLYSKYHGH
Pista Reversed Rocket Racer / LNFRRRM
Turbo mode / FSTFRWRD
Manter velocidade fora da pista / NSLWJ
Sem motorista / NDRVR
Sem rodas / NWHLS
Sem chassis / NCHSSS
Desabilitar todos os cheats / NMRCHTS

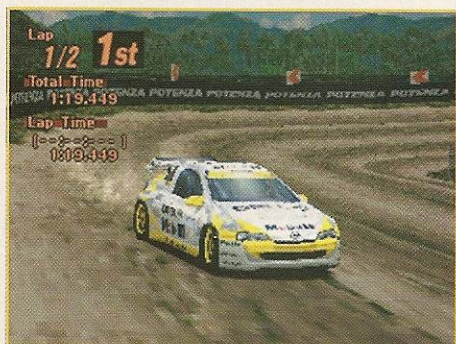
PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2

Super Licença
Ganhe todas as licenças (A, B, Intl. A, Intl. B, Intl. C) para habilitar a opção Super License no menu license test.

Event Synthesizer
Ganhe a Super licença para habilitar a corrida Event Synthesizer no Gran Turismo League.

Créditos finais

Vença todas as corridas no Gran Turismo League para habilitar os créditos finais no CD Arcade.

Carros bônus e grana

- Compre um Mitsubishi 300GT e entre na 4WD Race. Após vencer esta corrida você irá receber um carro que é grande mas vale apenas 125.000 créditos. Tem grande dirigibilidade e velocidade.
- Primeiro, obtenha um carro rápido como um Suzuki Escudo Pikes Peak. Então, vá para o Tuned-Turbo Challenge e entre no Test Course. Se você vencer, obterá 50.000 de créditos e um drag car que vale 250.000 créditos. Você tem que derrotar o drag car para obter isso. O drag car não faz curva muito bem, assim, vá na manha.
- Vença o 4WD Challenge em Laguna Seca para receber um carro com 618 hp. Leve esse carro para o Tuned-Turbo Challenge e entre na Test-Track race. Você ganhará 50.000 créditos e um carro valendo 30.000 créditos para cada corrida ganha. O segredo para vencer na Test-Track está nas curvas. Vá na manha e fique longe das paredes e grama para passar os carros mais rápidos. Nos os deixe bloquear seu carro e dirija defensivamente uma vez na dianteira. Você também precisará de licenças para correr.
- Obtenha um carro poderoso e rápido, como o Nissan Skyline GT-R Vspec (R34.J) '99 e ganhe uma licença International A. Vá para Special Events, na Line Up 4 e escolha Tuned Turbo Car No.1 Race em Test Course. Termine em primeiro lugar para obter 50.000 créditos e um Skyline que vale 30.000 créditos. Repita para mais bônus.
- Após vencer todas as National races, corra em qualquer corrida Euro-Pacific. Cada vitória lhe dá 10.000 créditos mais um carro de 250.000 créditos.
- Compre um Nissan Skyline GTS-t usado, tipo M(R32,J) '91. Equipe-o com todos os upgrades de desempenho e controle (com exceção dos itens "For Professionals Only"). Entre na "Grand Touring Cup" e vença primeiro em Midfield Raceway (aproximadamente 4 minutos). Você irá receber 30.000 créditos mais um Unisia Jecs Skyline de 250.000 créditos. Venda o carro. Repita esse processo quatro vezes para ganhar cerca de 1.120.000 créditos em dezesseis minutos.
- Vá para o "Muscle Car" event e entre na segunda corrida. Vença esta corrida para adquirir um carro valendo 75.000 créditos e 8.000 créditos de prêmio.
- Corra a 30 lap endurance race. Vença para ganhar 150.000 créditos e um carro Supra race valendo 250.000 créditos. Um carro recomendado é o '91 Supra Twin Turbo R equipado com pneus freios e suspensão esporte, chip upgrade, stage 1 turbo, racing intercooler, racing exhaust e stage 2 weight reduction. Nota: A corrida levará aproximadamente 50 minutos para completar.

- Vá para Gran Turismo All-Star League e vença a Laguna Seca race. Você irá receber 50.000 créditos e o TVR Speed 12 que você pode vender por 500.000 créditos. Obter um GT One On-Road da Toyota com stage 4 turbo é recomendado.

PC

URBAN CHAOS

Cheat Codes

Pressione [F9] para exibir a janela do console. Digite "bangunsnotgames" para habilitar o cheat mode e invencibilidade. Então, entre com um dos seguintes códigos na janela do console para ativar a função correspondente:

RESULTADO / CHEAT CODE
Jogue como Officer D'arci .... darci
Jogue como Roper .... roper
Fase completa .... win
Perder .... lose
Agrupar explosão .... boo
Gráficos verde fluorescente .... cctv
Music select .... world
Fixar luz ambiente..ambient [red] [green] [blue]
Fixar intensidade de névoa ...... fade [número]
Alterar Crinkles .... crinkles
Avançar para o ponto do game indicado ....
.... telw [número]
Salvar em um ponto do mapa .... tels
Voltar para o ponto salvo .... telr

Cheat Codes (in-game)

Habilite o cheat mode e então volte ao jogo. Pressione uma das seguintes teclas durante o jogo para ativar a função correspondente:

RESULTADO TECLA
Deixar claro L
Executar efeito do game .... [5 no Keypad]
Sair do game .... [F3]
Explosivo .... R
Mover 10 pés ou sobre borda .. G
Névoa laranja .... [3 no Keypad]
Pause .... (')
Chuva .... W
Veículo aleatório .... E
Selecionar efeito do game .... [Keypad 7]
Slow motion .... (;)
Rastros de fumaça .... >
Criar armas.............................. [F12]
Debug mode .... /
Mudar nuvem .... [F11]
Mudar visão inimiga .... [
Mudar visão inimiga ....]
Mudar visão inimiga .... P
Ver rota do carro .... Q
Ver coordenadas .... J
Ver estatísticas .... [Ctrl]
Ver áreas de pedestres I

NINTENDO 64

ROADSTERS

Hovercraft cars

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Skywalker.

Modo high resolution

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Extra Rez.

Pneus grandes

Na tela de seleção de personagens, renomeie qualquer personagem como Big Wheels.

NINTENDO 64

LEGO RACERS

Rocket car

Crie um novo motorista no modo build e entre com FLYSKYHGH como um nome na tela make license.

Pista Reversed Rocket Racer Run

Crie um novo motorista no modo build e entre com LNFRRRM como um nome na tela make license.

Manter velocidade fora da pista

Crie um novo motorista no modo build e entre com NSLWJ como um nome na tela make license.

Sem motorista

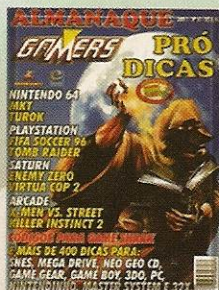
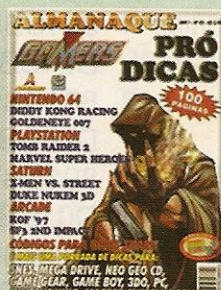
Crie um novo motorista no modo build e entre com NDRVR como um nome na tela make license.

Desabilitar todos os cheats

Crie um novo motorista no modo build e entre NMRCHTS como um nome na tela make license.

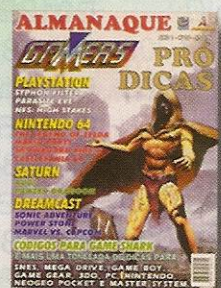
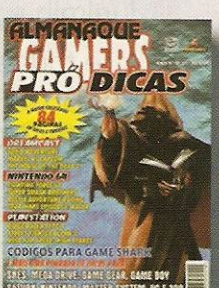
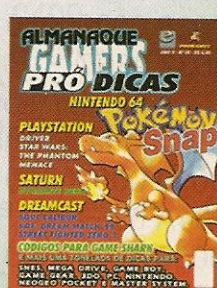
ALMANAQUE

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ______________ Estado: ____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PLAYSTATION

SAIYUGI

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Level Up para cada round
(Caetla apenas)
B0060038 00000000
3013051A0063
B0060038 00000000
80130532 03E7

Dinheiro infinito
80130CD4 03E7

Códigos para todo o time

Hp infinito
(Caetla apenas)
B0060038 00000000
80130530 03E7
B0060038 00000000
80130532 03E7

Mp infinito
(Caetla apenas)
B0060038 00000000
8013054A 03E7
B0060038 00000000
8013054C 03E7

Códigos para o 1° personagem

Hp e Mp infinitos
80130530 03E7
80130532 03E7
8013054A 03E7
8013054C 03E7

Max Magic Status
(Caetla apenas)
B0040001 00000000
3013051B 00FF

Max Status
(Caetla apenas)
B00A0001 00000000
3013051F 0063
30130535 0069

Códigos para o 2° personagem

Hp e Mp infinitos
80130568 03E7
8013056A 03E7
80130582 03E7
80130584 03E7

Max Magic Status
(Caetla apenas)
B0040001 00000000
30130553 00FF

Max Status
(Caetla apenas)
B00A0001 00000000
30130557 0063
3013056D 0069

PLAYSTATION

TWISTED METAL 4

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Ammo infinita
(todos os jogadores
e todas as armas)
D01B66B0 FFFF
801B66B6 2400

Turbo infinito
(todos os jogadores)
D01B9708 FFEC
801B970E 2400

Energia especial infinita
(todos os jogadores)
D01AE568 070C
801AE56E 2400

Vidas infinitas
(todos os jogadores)
800373E2 2400

Energia infinita
(todos os jogadores)
D01BBF3C 3D29
801BBF42 2400

Fogo rápido
(todos os jogadores)
D01B4DA8 182B
801B4DAE 2400

Vidas infinitas para P1
8005A3C8 0004

Vidas infinitas para P2
8005A438 0004

Vidas infinitas para P3
8005A4A8 0004

Vidas infinitas para P4
8005A518 0004

Energia infinita apenas para P1
D01BBEFC 0010
801BBF00 0000
D01BBEFC 0010
801BBF02 2401
D01BBEFC 0010
801BBF08 0B5C
D01BBEFC 0010
801BBF0A 8E04
D01BBEFC 0010
801BBF12 2400
D01BBEFC 0010
801BBF16 1024
D01BBEFC 0010
801BBF1A 2400

Energia infinita apenas para P2
D01BBEFC 0010
801BBF00 0001
D01BBEFC 0010
801BBF02 2401
D01BBEFC 0010
801BBF08 0B5C
D01BBEFC 0010
801BBF0A 8E04
D01BBEFC 0010
801BBF12 2400
D01BBEFC 0010
801BBF16 1024
D01BBEFC 0010
801BBF1A 2400

Arma especial infinita
8004ECA0 0001

Max Out e ter todas as armas
8004EC80 0001

Freeze
8004EC8A 0001

Massive Attack
com arma especial
8004EC90 0001

Habilitar todos os personagens
D005D810 0134
8007D458 1000
Habilitar fase The Pits
80062498 0001
Habilitar fase The Citadel
80062530 0001
Habilitar fase Nowhere to Hide
800625C8 0001
Habilitar fase Octa-Gone
80062660 0001
Habilitar fase King of the Kill
80062700 0001
Habilitar fase Tic-Tac-Toast
80062798 0001
Habilitar fase The Islands
80062830 0001
Habilitar fase Son of a Ditch
800628C8 0001
Pegar apenas Napalms
8004ECC8 0001
CPU atira apenas em você
8004ECB0 0001

PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2

(Versão americana)

Joker Command
D01F068A ????
Habilitar todas as Road Tracks no modo 1P
800F364E 0083
Habilitar todas as Rally Tracks no modo 1P
800F3656 0027
Habilitar todas as Road Tracks no modo 2P
800F3658 0015
Habilitar todas as Rally Tracks no modo 2P
800F365A 0006
Habilitar todas as pistas no Time Trial
800F3652 0017
Road Tracks completas/ Habilitar Arcade Credits e carros extras
(necessário GS 2.2 ou superior)
50000A02 0000
801C93F8 0505
301C940C 0005
Modificador de dia
801C9438 ????

Códigos para o modo Simulation

Cash máximo após uma corrida
8005E6DA 2400
Dinheiro extra
801D0FC8 E0FF
801D0FCA 05F5
Dinheiro nunca diminui
80017A42 2400
80017D4A 2400
Qualquer carro pode correr em qualquer circuito
D00148E0 000C
800148E2 1000
Parar Race Timer
8002F810 0000
80046E84 0000
Todas as licenças Gold
(necessário GS 2.2 ou superior)
50003CA4 0000
801CA758 0400
A-Class Licenses Gold
801CC0F8 0400
801CC19C 0400
801CC240 0400
801CC2E4 0400
801CC388 0400
801CC42C 0400
801CC4D0 0400
801CC574 0400
801CC618 0400
801CC6BC 0400
B-Class Licenses Gold
801CC760 0400
801CC804 0400
801CC8A8 0400
801CC94C 0400
801CC9F0 0400
801CCA94 0400
801CCB38 0400
801CCBDC 0400
801CCC80 0400
801CCD24 0400
IA-Class Licenses Gold
801CADC0 0400
801CAE64 0400
801CAF08 0400
801CAFAC 0400
801CB050 0400
801CB0F4 0400
801CB198 0400
801CB23C 0400
801CB2E0 0400
801CB384 0400
IB-Class Licenses Gold
801CB428 0400
801CB4CC 0400
801CB570 0400
801CB614 0400
801CB6B8 0400
801CB75C 0400
801CB800 0400
801CB8A4 0400
801CB948 0400
801CB9EC 0400
801CBA90 0400
IC-Class Licenses Gold
801CBB34 0400
801CBBD8 0400
801CBC7C 0400
801CBD20 0400
801CBDC4 0400
801CBE68 0400
801CBF0C 0400
801CBFB0 0400
801CC054 0400

Super License Gold
801CA758 0400
801CA7FC 0400
801CA8A0 0400
801CA944 0400
801CA9E8 0400
801CAA8C 0400
801CAB30 0400
801CABD4 0400
801CAC78 0400
801CAD1C 0400

Código para o modo Arcade

Habilitar créditos finais (selecione a tela de crédito)
D01F068A FFFE
80052580 0001
D01F068A FFFE
80052594 0001

(Versão japonesa)

Congelar tempo
80046EB4 0000

Parar Race Timer
8002F854 0000
80046EB4 0000

Um bilhão de dólares
801D19C8 9680
801D19CA 0098

Max PS
801C30AC 03E7
801CDA50 03E7

Max Speed (Pressione ↑ + X)
D01C9C0A BFEF
800AA4EA 0040

Começar na 2ª volta do modo Arcade
D00AA4AC 0000
800AA4AC 0002

Começar na 2ª volta do modo Simulation
D00AA4BC 0000
800AA4BC 0002

A-Class Licenses Gold
801CCAF8 0400
801CCB9C 0400
801CCC40 0400
801CCCE4 0400
801CCD88 0400
801CCE2C 0400
801CCED0 0400
801CCF74 0400
801CD018 0400
801CD0BC 0400

B-Class Licenses Gold
801CD160 0400
801CD204 0400
801CD2A8 0400
801CD34C 0400
801CD3F0 0400
801CD494 0400
801CD538 0400
801CD5DC 0400
801CD680 0400
801CD724 0400

IA-Class Licenses Gold
801CB7C0 0400
801CB864 0400
801CB908 0400
801CB9AC 0400
801CBA50 0400
801CBAF4 0400
801CBB98 0400
801CBC3C 0400
801CBCE0 0400
801CBD84 0400

IB-Class Licenses Gold
801CBE28 0400
801CBECC 0400
801CBF70 0400
801CC014 0400
801CC0B8 0400
801CC15C 0400
801CC200 0400
801CC2A4 0400
801CC348 0400
801CC3EC 0400

IC-Class Licenses Gold
801CC490 0400
801CC534 0400
801CC5D8 0400
801CC67C 0400
801CC720 0400
801CC7C4 0400
801CC868 0400
801CC90C 0400
801CC9B0 0400
801CCA54 0400

Gold Super License
801CB158 0400
801CB1FC 0400
801CB2A0 0400
801CB344 0400
801CB3E8 0400
801CB48C 0400
801CB530 0400
801CB5D4 0400
801CB678 0400
801CB71C 0400

PLAYSTATION

FIGHTING FORCE 2

Energia infinita
D00B32AC 2D24
80117244 03FC

Continues infinitos
D00B32AC 2D24
800CDC3C 0009

Ammo infinita
80073B86 2400

Encher Rage Meter
80070F36 2400

Dinheiro máximo
D00B32AC 2D24
800CDC40 FFFF

Todos os Keycards
800CE284 0101
800CE286 0101

PLAYSTATION

MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF THE SUPERHEROES

Códigos feitos e testados no GS versão 3.2

Enable Code
(deve ser ativado - versão 1)
D00F0C38 023A
800F0C3A 1000

Enable Code
(deve ser ativado - versão 2)
D00F1376 1040
800F1376 1000

Joker Command P1
D00287B0 ????

Joker Command P2
D00287B2 ????

Energia infinita - P1
8007C0CC 0090

75% de energia - P1
D007C0CC 0000
8007C0CC 006C

50% de energia - P1
D007C0CC 0000
8007C0CC 0048

25% de energia - P1
D007C0CC 0000
8007C0CC 0024

1 hit mata - P1
D007C0CC 0000
8007C0CC 0001

P1 sem energia
8007C0CC 0000

P1 com special bar cheia
8007C0CE 0090

P1 com special bar vazia
8007C0CE 0000

P1 com special no nível 3
8007C0D0 0003

P1 com special no nível 2
8007C0D0 0002

P1 com special no nível 1
8007C0D0 0001

P1 sem special
8007C0CE 0000
8007C0D0 0000

P1 joga como Roll
8007BE86 0010

P1 joga como Onslaught
8007BE86 0022

P1 joga como Red Venom
8007BE86 0024

P1 joga como Red Hulk
8007BE86 0026

P1 joga como
Orange War Machine
8007BE86 0028

P1 joga como Shadow Lady
8007BE86 002A

P2 com energia infinita
8007C4DC 0090

75% de energia - P2
D007C4DC 0000
8007C4DC 006C

50% de energia - P2
D007C4DC 0000
8007C4DC 0048

25% de energia - P2
D007C4DC 0000
8007C4DC 0024

1 hit mata - P2
D007C4DC 0000
8007C4DC 0024

P2 sem energia
8007C4DC 0000

P2 com special bar cheia
8007C4DE 0090

P2 com special bar vazia
8007C4DE 0000

P2 com special no nível 3
8007C4E0 0003

P2 com special no nível 2
8007C4E0 0002

P2 com special no nível 1
8007C4E0 0001

P2 sem special
8007C4DE 0000
8007C4E0 0000

P2 joga como Roll
8007C296 0010

P2 joga como Onslaught
8007C296 0022

P2 joga como Red Venom
8007C296 0024

P2 joga como Red Hulk
8007C296 0026

P2 joga como
Orange War Machine
8007C296 0028

P2 joga como Shadow Lady
8007C296 002A

Energia infinita
(ambos os jogadores)
800380DE 2400

Tempo infinito
8007B7DA 6363

Tempo infinito
(alternativo)
8004D086 2400

Todas as ilustrações e finais
8007B6D4 FFFF
8007B6D6 FFFF

Habilitar special partners
8007B6D8 FFFF

Max Score para P1
8007C110 FFFF

P1 sem score
8007C110 0000

P2 com Max Score
8007C520 FFFF

P2 sem Score
8007C520 0000

Vitória rápida
(pressione Select)
D00287B0 0100
8007C4DC 0000
D00287B0 0100
8007C4E6 0000

P1 com Duo Team
Up infinito **[nota 1]**
D007B80A 0230

8007B80A 0240
P2 com Duo Team Up infinito **[nota 1]**
D007B80C 0230
8007B80C 0240
P1 com Rock Buster de Rockman carregado
8007C1E0 00FF
P1 com Beat Plane de Rockman infinito / Rush Drill e Super Armor
8007C5EE 0010
P2 com Beat Plane de Rockman infinito / Rush Drill e Super Armor
8007C1DE 0010
P1 com modo Berserker de Wolverine infinito
8007C1CA 01FF
P2 com modo Berserker de Wolverine infinito
8007C5DA 01FF
P2 com Rock Buster de Rockman no poder máximo
8007C5F0 00FF
Modificador de modo
8007B69C 00??

Códigos para o modo Crossover

P1 com energia infinita para o partner
8007C92C 0090
P1 com Helper Attack infinito
8007C122 0009
P2 com energia infinita para o partner
8007CD34 0090
P2 com Helper Attack infinito
8007CD8A 0009
Pular logo da Capcom
D0029A58 C857
80029A5A 1000

Dígitos para o modificador de modo

00-Battle
01-Versus
02-Crossover
03-Training
04-Gallery
05-Option

Nota 1: com este código, para usar os personagens secretos faça o seguinte:
Para Roll, vá para Rockman e pressione →.
Para Orange Venom, vá para Chun-Li e pressione ↑.
Para Orange Hulk, vá para Ryu e pressione ↑.
Para Gold War Machine, vá para Zanfief e pressione ↑.
Para Shadow Lady, vá para Gambit e pressione ↓.
Para Lilith, vá para War Machine e pressione ↓.
Para Onslaught, vá para Wolverine e pressione ↓.

Nota 2: com este código, para usar os extra special partners faça o seguinte:
Para Shadow, vá para Iceman e pressione ↓.
Para Sentinal, vá para Colossus e pressione ↓.

NINTENDO 64

DONKEY

Códigos feitos e testados no GS versão 2.2

Requer keycode de Zelda

Iluminar algumas áreas escondidas, luz azul (área como intro, etc.)
8065CC75 0001
Luz vermelha
8065CC79 0001
Luz verde
8065CC7D 0001
Kong flamejante
80722C5B 0001
Kong claro
80722D99 0001
Kong meio claro
80722DBD 0001
Kong bronzeado
80722CF1 0005
Kong meio bronzeado
80722D5D 0001
Kong com neon
80722D85 0001
Todos os suportes de estruturas invisíveis
80652629 0001
Kong não pode penetrar na água
806EC437 0001

Nota 1: o game pode não reconhecer seu jogo salvo corretamente e assim parecerá que foi apagado. Reinicie sem o gameshark e o game salvo deverá estar de volta.

NINTENDO 64

ROADSTER'S

Códigos feitos e testados no GS versão 3.20

Dinheiro infinito
810BABF6 FFFF
Dinheiro máximo
810BABF4 7FFF
810BABF6 FFFF
Começar na última volta sempre em primeiro lugar
D00C2001 0001
800C2001 0005
D00C2003 0001
800C2003 0005
Habilitar Cheats
8108F840 ????

Dígitos para o códigos habilitador de cheats
0004 - Fast Bucks rápidos (250.000 ao invés de 40.000)
0008 - Grana fácil (1.000.000 ao invés de 40.000)
0010 - Troféus (2º e 3º Championships)
0020 - Smurfing (vóz do game em tom alto)
0040 - Rodas grandes
0080 - Skywalker (Hover Cars)
0100 - Car Radio (Controle remoto)
0200 - Chopper (visão de baixo)
0400 - Anyway (circuitos de corrida ao contrário)
0800 - Extra Resolution (habilita mudar a resolução na tela de Options)

NINTENDO 64

GAUNTLET LEGENDS

Nota: você deve ter um **Game Shark versão 3.2** ou superior para usar estes códigos

Enable Code **[nota]**
EE000000 0000

Códigos para jogador 1

Energia infinita
810C5C54 0000
810C5C56 270F

Energia máxima
810C5C64 0000
810C5C66 270F

Max Strength
810C5C04 0000
810C5C06 FFFF

Max Speed
810C5C14 0000
810C5C16 FFFF

Max Magic
810C5C24 0000
810C5C26 FFFF

Max Armor
810C5C34 0000
810C5C36 FFFF

Level 99
810C5C44 0000
810C5C46 0063

Códigos para o jogador 2

Energia infinita
810C6054 0000
810C6056 270F

Energia máxima
810C6064 0000
810C6066 270F

Max Strength
810C6004 0000
810C6006 270F

Max Speed
810C6014 0000
810C6016 270F

Max Magic
810C6024 0000
810C6026 270F

Max Armor
810C6034 0000
810C6036 270F

Level 99
810C6044 0000
810C6046 270F

Códigos para o jogador 3

Energia infinita
810C6454 0000
810C6456 270F

Energia máxima
810C6464 0000
810C6466 270F

Max Strength
810C6404 0000
810C6406 270F

Max Speed
810C6414 0000
810C6416 270F

Max Magic
810C6424 0000
810C6426 270F

Max Armor
810C6434 0000
810C6436 270F

Level 99
810C6444 0000
810C6446 270F

Códigos para o jogador 4

Energia infinita
810C6854 0000
810C6856 270F

Energia máxima
810C6864 0000
810C6866 270F

Max Strength
810C6804 0000
810C6806 270F

Max Speed
810C6814 0000
810C6816 270F

Max Magic
810C6824 0000
810C6826 270F

Max Armor
810C6834 0000
810C6836 270F

Level 99
810C6844 0000
810C6846 270F

NINTENDO 64

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

Energia infinita para P1
80088ED4 0006

Dinheiro infinito para P1
80088ED7 00FF

Energia infinita para P2
80088EDE 0006

Dinheiro infinito para P2
80088EE1 00FF

Energia de impacto infinita
811A2B52 01F4

Dinheiro de Impacto infinito
801A2B4F 00C8

Passar em todas as entradas
80088EC6 002C

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

PREPARE SEUS DEDOS A KONAMI ACABA DE LANÇAR UMA CONTINUAÇÃO A ALTURA PARA TRACK AND FIELD

Desde quando o primeiro Track and Field que foi produzido em 1983, as pessoas foram achando novos caminhos para fazer um game que use bastante os botões apertando-os bem depressa. Eventualmente, ao invés de ficar apertando os dois botões (quanto mais rápido você apertar, mais rápido o seu personagem corre), muitos começaram a inventar moda usando coisas semelhantes. Quando as versões caseiras foram feitas, logo foram inventados controles com botões turbo (para facilitar o trabalho). Lembrando que uma versão de Track and Field já deu as caras no Playstation e há um tempo atrás ele fez muito sucesso e a konami pensando nisso resolveu lançar uma continuação para ele. Se você é fã das Olimpíadas e se estiver procurando por um jogo de multiplos jogadores, você com certeza deveria ter este jogo!

Muitos modos inéditos

Track and Field 2000 é simplesmente muito legal. A Konami fez a coisa certa quando resolveu manter o sistema de ficar apertando os botões que fez a série ficar famosa. O jogo trás 12 eventos, incluindo Long Jump (salto à distância), cycling (bicicleta), diving (mergulhar) e o Hammer Trow (arremesso de martelo). Com a exceção de três eventos, todos os eventos são muito difíceis e testam o quanto rápido você consegue apertar os botões, seu tempo e uma mistura dos dois. Eventos como Diving e Horse Vaulting levarão um pouco mais de tempo para você ficar bom, pois eles requerem um pouco mais de elementos baseados em tempo do que os outros eventos. Vaulting requer um tempo preciso e um aperto de botão preciso também. Você precisa pular na hora certa e apertar uma seqüência de botões na ordem certa com muito pouco tempo.

A jogabilidade

A jogabilidade e o controle, embora simples ele é extremamente envolvente e adicional. Esmagar os botões o mais rápido que puder e receber uma medalha para isso como recompensa. Salvar os seus melhores tempos e depois tentar superá-los também é muito divertido. O único problema com a jogabilidade é de ser muito fácil de aprender e com certeza tem uma vida muito pequena. A única coisa que mantém o jogo legal após três ou quatro dias de uso, é a opção de para quatro jogadores com o multitap. A competição entre amigos é muito divertida mesmo que cada evento seja cansativo. (Ficar apertando aqueles botões sem parar dá trabalho!), e os resultados de suas habilidades são mostrados claramente.

A beleza dos gráficos

Visualmente Track and Field 2000 é muito bom. A animação e detalhes dos atletas poligonais são um dos dois aspectos gráficos do jogo que dão a Track and Field 2000 um visual distinto. Todos os atletas tem rostos e corpos bem detalhados. As pistas e campos que eles competem são bem convincentes e estão cheia de cameras mens, treinadores e espectadores.

O som

O departamento de Audio, Track and Field 2000 são ótimos. Todos os efeitos sonoros são adequados, e muitos dos barulhos, como resmungos e gritos dos atletas são realistas e as vezes cômicos. A música é dificilmente notada, mas serve bem para uma competição como esta. O locutor que narra os placares e resultados faz o seu trabalho bem.

Finalizando

Por fim, International Track and Field 2000 é um jogo divertido, mesmo com a sua jogabilidade simples, mas como dissemos antes, tem uma vida muito curta para quem joga de um. Se você é fãn de jogos de múltiplos jogadores, este realmente é um que vai te deixar de queixo caído.

BASS RISE

A BANDAI TAMBÉM LANÇA SEU GAME DE PESCA

Uma simulação de pesca pode provavelmente satisfazer a sua ansiedade. Uma opção recente é a Bandai com o seu Bass Rise. Tirando o seu gráfico impressionante, Bass Rise tem uma jogabilidade muio precária, fazendo você se entreter apenas um pouco.

Os tipos de peixe e toneladas de iscas

No jogo, você pode pegar três tipos de peixe: Largemouth Bass, Smallmouthbass e Bluegill. Junto de pegar os peixes, a motivação de continuar jogando vem de colecionar mais iscas (centenas no geral) e achar novos locais para a pesca: lagos, canais, docas e etc. Junto com isso vem a história e muitos desafios, como pescar um certo número de peixes em cinco tentativas. Em adição, o jogo trás um modo de torneio Multiplayer que suporta quatro jogadores, mas eles não competem ao mesmo tempo, cada jogador recebe um número determinado de chances para tentar pegar um peixe e o que pegar mais ganha.

Como começar

Aqui vai a anatomia da seqüência de jogabilidade básica: Após escolher um local, lagos canais e etc, você olha em volta e procura uma área para tentar pescar. Após lançar a vara, a camera vai para embaixo da água para o ponto de vista da isca. Usando a isca para atrair o peixe, o jogador usa o gancho para prender o peixe quando ele morde a isca. Aí vem o processo de batalha, o qual você deve tirar o peixe da água sem quebrar a linha. Em alguns casos, o computador irá te ajudar dizendo para onde você deve mover a vara. Dependendo do tamanho do peixe, algumas batalhas podem durar de 1 a 5 minutos. Novatos podem acabar pegando o seu primeiro peixe em 10 minutos de batalha, e os lagos estão cheios de peixes, então não há problemas de grandes esperas.

Ótimos gráficos

Certamente, a força do jogo vem dos gráficos 3D, especialmente debaixo da água. As três variedades de peixes são convincentes tanto nas texturas quanto nos movimentos, especialmente quando eles se aproximam da isca. A água do lago parece muito boa, é realmente parecida com a água de um lago, graças aos detalhes adicionados como objetos que ficam boiando e até o nado de pequenos peixes, nunca acontece um slowdown durante as batalhas. Em baixo da água, todos os objetos mostram um monte de detalhes. Seria legal colocar alguns efeitos sobre a água, como pulo de peixes para fora da água.

Som e jogabilidade

Os sons de fundo são todos passáveis, com exceção dos barulhos do vento. O que afunda a pontuação do jogo é a jogabilidade, que é extremamente má. Juntando com a questão de todos os jogos de pesca serem repetitivos. Primeiro de tudo o ângulo fica em um determinado lugar do lago. Mesmo que você possa rotacionar a camera para atirar a linha em áreas diferentes, você não pode mover-se de ponta a ponta do lago. Como resultado. Para alguns pescadores puristas o desejo de caça é divido pela metade na batalha, é um aspecto que Bass Rise não conseguiu converter igual. Em segundo lugar, a pesar de haver um grande número de Iscas, você pode apenas jogá-las na água e ficar esperando. Você logo se encontrará repetindo a mesma coisa com iscas diferentes.

As batalhas com os peixes poderiam ser mais legais se você tivesse mais liberdade com a vara. No jogo você só usa o direcional quando o computador manda. Deveria ser colocadas mais técnicas com a vara, como controlar a linha para impedir que você fique preso em obstáculos e coisas do genero. E finalmente a possibilidade de ter mais peixes para pegar, já que o game possui poucos.

Finalizando

Bass Rise é um jogo divertido e melhor classificado por pescaria casual, que os fãs jogarão não mais que uma hora. Enquanto que os pescadores Hardcore, irão se encontrar gritando por mais características para melhorar a jogabilidade.

SOUTH PARK RALLY

NÃO PODERIA SER PIOR

Se você acha que South Park Rally é medianamente legal. Você está indo para o inferno. Ok, talvez seja um pouco fora das proporções, mas a verdade é, uma vez que você estiver acima do choque inicial do jogo, tudo o que resta é um dos títulos de corrida mascotes mais horriveis de todos os tempos. Então, o que faz este jogo ser tão ruim no meio de tantas boas idéias? Bom, é uma pergunta muito intrigante que merece uma resposta honesta. South Park Rally, é um dos jogos que são feitos mais freqüentemente na industria dos Video games. Pode apostar que estes foram os pensamentos dos produtores quando fizeram o jogo:

Produtores do SPR: "Eu tenho uma ideia: vamos colocar esta nova licença do South Park que acabamos de comprar, e colocá-la em um jogo de corrida horrivel...

Ácclaim: "Hmmm, um jogo horrível de corrida? Outro da série South Park, o que irá fazer este título sair das prateleiras?

Produtores do SPR: "Bem, nós iremos dizer que o jogo é um game de Kart, e você sabe como estes títulos vendem bem. E mais, nós colocaremos a opção mais obcena conhecida pelo homem no jogo."

Acclaim: "Isso irá vender?"

Produtores do SPR: "Você pode apostar!"

Acclaim: "Então faça isso o mais rápido possível!"

E pode apostar que esta conversa era só sobre dinheiro. Uma licença em bom usa resulta em uma coisa maravilhosa (Gldeneye por exemplo) – mas parecido com muitos jogos baseados em séries de TV e filmes, SP Rally está indo muito devagar no fator de diversão. Fator de Diversão – um termo que foi usado por muitos anos nos reviews de video game, mas ainda é visto em títulos de hoje.

Um estilo de jogo não muito legal

O que faz de SPR tão rotineiro quando ele veio para nos divertir? Bem mesmo usando uma corrida e ambientes repetitivos, a Acclaim decidiu a dar para SP Rally uma característica mais aberta e livre – deixando os jogadores perdidos e confusos durante as corridas. Será que dá para culpar a Acclaim por tentar algo relativamente novo? Não; mas enquanto uma ideia pode ter soado bem no papel, virou um erro fatal na prática, e eles não deveriam ter colocado para a venda.

Uma corrida em volta de um espaço aberto procurando por Checkpoints aleatórios parece legal para você? Bem, é o que você mais faz no South Park Rally. Os levels são grandes e indiretos (você basicamente deve memorizar os checkpoints do jogo se estiver planejando vencer), e durante o jogo, o único que sabe o que está fazendo é o computador, então você deve brincar de siga o mestre. Os checkpoints do jogo ficam em lugares tão estranho, que você fica pensando que a Acclaim fez isso difícil de propósito, para fazer o jogo ficar difícil de se ficar bom.

Conclusão dos fatos

Há três tipos de jogos neste mundo, jogos que são legais desde o começo, jogos que são meio difícil mas depois fica legal, e jogos que são horríveis desde o começo até o fim. Jogos que são legais desde o começo, rapidamente se tornam clássicos, jogos que são difíceis mais depois fica fácil são os mais comuns. E os jogos extremamente horríveis: não importa quantas vezes você o joga, dez, vinte ou cinquenta, que você ficará envolvido pelo mesmo sentimento. Eles não são apenas impossíveis, mas você irá se encontrar jogando-os só opara destravar segredos e não para aproveitar a experiência do jogo sozinho, e isso é o que acontece com South Park Rally.

Como pode ser tão ruim

Pode crer que o South Park é o jogo mais horrível de todo o milênio, não tem nada de original, e isso é o que mais incomoda no SPR. Toda a ideia de correr em um lugar livre não é totalmente nova, mas poderia ser expandida. No entanto South Park Rally falhou exatamente aonde o Sonic R do Saturn falhou – a memorização da pista deveria ser feita para ficar bom nela, não apenas para derrotá-la. Nós da revista Gamers nunca se chocamos ou ficamos ofendidos fácilmente, mas a Acclaim tinha que colocar mesmo Jesus como um dos personagens? Eles tinham que dar o nome, para um personagem, do homem que muitos consideram a maior pessoa que já andou na Terra antes? A resposta é não, você estará se rebaixando se estiver considerando isso comedia.

Finalizando

Só alugue este jogo se for extremamente fã da série. SP Rally é primeiro jogo de Kart horrível do ano 2000, e até tomou o lugar de Superman 64 como um dos jogos mais tontos que já surgiram.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

FINALMENTE UM GAME REGULAR SOBRE O ESPORTE, MOUNTAIN BIKING

Com exceção de Paper Boy e Courier Crisis, o mundo dos games ainda não tinha visto muita ação em um jogo de bicicleta. Talvez seja porque é difícil imaginar bicletas sendo excitantes ao lado de naves espaciais, inimigos horríveis, grandes armas e carros rápidos que os outros jogos nos trazem. Sem medo a Codemasters está mostrando que este tipo de pensamento é errado nos mostrando de quanto extremo Downhill Biking pode ser. Mesmo que Downhill Mountain Biking não seja um jogo de corrida revolucionário, é verdade que o espirito de descer uma montanha de bicicleta é divertido, mesmo que seja uma experiência curta.

Pura adrenalina

Em No Fear Downhill Mountain Bike, você deve descer uma pequena montanha com uma Mountain Bike.

No começo, você escolhe entre seis personagens, que cada um tem uma característica pessoal, e depois é só escolher a pista que que correr. Se você já destravou os Up Grades das Bikes que ficam disponíveis após fazer uma performance boa no modo Championship, você pode mudar a sua Bike do jeito que quiser com rodas, suspensão e muito mais. Quando os portões se abrem, você irá descobrir que o sistema de corrida é realmente de bicicleta. Você tem um medido de energia que diz o quanto tempo e rápido você pode pedalar, breques na frente e a trás, e um sistema que realmente distribui o seu peso na bicicleta. Além das bicicletas, você tem o câmbio (as marchas), que poderão fazer da sua bike mais aerodinâmicas e rápidas. Colocando o câmbio baixo na bicicleta fará a sua bike ficar mais lenta para descer, mas irá ajudar quando estiver pedalando morro acima. Uma combinação cuidadosa de pedalar e brecar irão te ajudar a conquistar até mesmo as pistas mais difíceis, e você ficará surpreso com a velocidade que uma bicicleta pode chegar neste jogo.

Os modos

A corrida é dividida em cinco modos diferentes: o modo One Player Championship, é um modo no estilo de torneio, o modo Time Trial, o modo Single Race, e os modos interessantes de Duel e Tournament. O modo Duel é igual ao Single, com exceção de que você joga com um amigo, e o modo Tournament é estilo eliminação simples que você corre com mais quatro corredores em uma pista de sua escolha. Para destravar classes diferentes e dar Up Grades nas bikes

você deve completar o modo Championship. Infelizmente, este modo se torna incrivelmente intediante, pois te força a vencer quatro corredores diferentes em quatro corridas na mesma pista. Toda esta corrida com nenhuma mudança na atmosfera torna o modo championship muito chato e desnecessário.

Os gráficos

Os gráficos tem algo de contraditório. As animações dos corredores e das bikes são muito bons, mas o cenário de fundo simplesmente é muito ruim. As animações são surpreendentes, quando está pedalando, a sua bicicleta irá se mover para frente e para trás e balançar de uma maneira muito realista. As pistas tem suas próprias características gráficas, das ruas do morro Telegraph até a densa floresta Sunshine. Enquanto Fear Downhill trás um belo Replay, você não pode mover os ângulos de cameras, então na maioria dos modos te obriga a olhar por trás de seu corredos.

As músicas e efeitos sonoros

O som do jogo é quase uma piada. Na verdade não há música, nem nos menus ou nas telas de load. Em fato, a única hora que você ouve uma música e na cena de celebração, onde o jogo toca a mesma música chata muitas vezes. Os efeitos sonoros são bem genéricos, você irá se assustar com o barulho estonteante quando está em alta velocidade, e ficara maravilhado quando estiver apenas pedalando pesado. No Fear Downhill Moutain Biking suporta o controle analógico. O controle analógico é extremamente ruim e não corresponde direito, você se tornará encontrar incapaz de se inclinar sem perder o controle da bike, e mesmo com o controle digital, você ainda vai desejar que ele fosse um pouco melhor e mais preciso. Mesmo com pouca velocidade é difícil virar, e controlar a sua Bike direito requer muito treino.

Finalizando

No Fear Downhill Biking é um bom jogo de corrida. Enquanto ele não é completamente ruim, o controle pobre e o entedioso modo Championship é o bastante para os fãs deste esporte começarem a procurar por novas experiências. Mesmo assim, as corridas são bem originais e capturaram bem o espirito do Mountain Bike, que faz deste título muito bom para aqueles que procuram corridas estilo Mountain Bike.

PLAYSTATION

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

CODEMASTERS - CD

MOUNTAIN BIKING - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	3.8
SOM	2.0	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	2.5		

3.1

PRÓS
- Sensação de velocidade

CONTRAS
- Não há músicas no game
- Difícil de controlar as bikes

XENA: WARRIOR PRINCESS THE TALISMAN OF FATE

LINDAS MULHERES LUTANDO UMA CONTRA AS OUTRAS

A Titus Software, a mestre de licenças de TV e filmes, comprou os direitos e vez uma jogo sobre a heroina favorita de todos, Xena para o Nintendo 64. A princesa guerreira chega ao console com um título de luta 3D como cortesia dos produtores Saffire, que também trouxe jogos para nós como Rainbow Six, Top Gear rally 2 e Bio Freaks. Xena vem com arenas circulares totalmente em 3D, um super Frame Rate e um visual muito bonito. E particularmente um modo que chama atenção é a luta com quatro personagens que traz todas as características da famosa série da TV. Infelizmente, tudo isso foi trazido com um mecanismo de luta muito superficial, que oferece apenas alguns golpes e combinações executáveis.

A seleção atual de jogos do Nintendo 64 é , bem, patética. Realmente não há outra maneira de descrever. O Xena Warrior Princess: The Talisman of Fate da Titus não é exatamente um Soul Calibur do console, mas certamente não é ruim. Os jogadores escolhem entre 11 personagem incluindo a Xena em pessoa, Gabrielle, Ephiny, Ares, Valesca, Callisto, Joxer, Autoclycus e mais; essêncialmente todas as estrelas da série da TV. Uma vez que o jogo é terminado, um personagem chefe adicional, o qual Saffire criou especialmente para o jogo, será destravado e poderá ser usado.

Jogabilidade e os modos de jogo

As opções são bem abundantes, pois há alguns extras aqui e alí. Três modos reais de jogo, Quest, Versus e Roster. Há também um modo Practice aonde golpes novos podem ser aprendidos.

A ação de luta do jogo é engraçada, é muito básica e não é muito aprofundada. Os personagens são controlados pelo controle analógico ou direcional normal dependendo da preferência do jogador. Vários socos e chutes podem ser dados com os botões C. No entanto os jogadores podem fazer ataques especiais (geralmente projéteis) combinando o direcional analógico com os botões C.

Um excelênte modo de quatro jogadores, graças ao Super Smash Bros, que ainda é o melhor jogo de luta para o Nintendo 64, Talisman of fate é o único jogo de luta que trás o modo para quatro jogadores, e foi muito bem feito. Se você não tiver amigos com quem jogar, terá então a opção de lutar contra três personagens controlados pelo computador no modo Single Player. Também é possível jogar dois contra dois. É no modo multiplayer, se você está cansado de bater na Xena, então aperte o botão A e mude para outro personagem. Este sistema trabalha perfeitamente e faz com que as lutas multiplayer fluam sem confusão.

Os Gráficos

The Talisman of Fate é muito parecido com Bio Freaks. O jogo roda em um maravilhoso sistema 3D sem causar nenhum Slow Down nas lutas um contra um, e raramente trava nas lutas de quatro guerreiros. E ainda mais, o visual do jogo é altamente detalhado e variado. Personagens poligonais 3D, bem modelados, se parecem bastante com os originais ta TV. O sistema de câmera dificilmente falha, sempre mostra o ângulo certo.

Se dermos uma observada melhor, nos notamos que algumas animações dos personagens parece um pouco desajeitada. Xena e seus amigos movem-se muito rápido e alguns movimentos parecem robóticos. Nada parece particularmente pobre, mas apenas aqueles estremamente críticos (como nós) notamos alguns errinhos.

O som

As músicas e efeitos de som em Talisman of Fate são muito bons. O jogo trás uma grande seleção de gritos, gemidos, choros de morte, socos , chutes e etc.

Finalizando

The Warrior Princess: The Talisman of Fate é um jogo de luta surpreendente. Trazendo gráficos 3D lindos, e um maravilhoso modo de luta multiplayer, o jogo tem muito para oferecer e quebrou o tabu da maldição de todos os jogos baseados em séries serem ruins. Mas ao mesmo tempo, o jogo falha em ter apenas 11 personagens jogáveis e um sistema de luta simples (mesmo assim divertido). Por fim, o jogo trás exatamente o que era esperado. O único problema é que os fãs de luta irão querer mais lutas e menos licença que o Talisman of Fate não trás.

NÚMEROS ATRASADOS

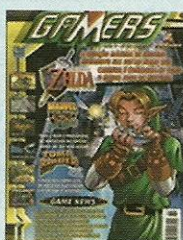
Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

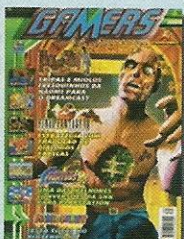
Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

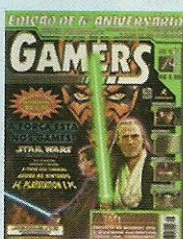
Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

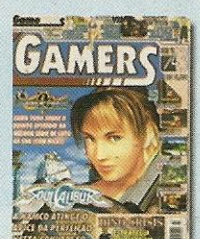
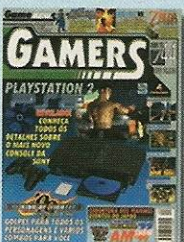
Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

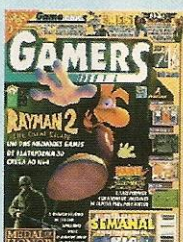
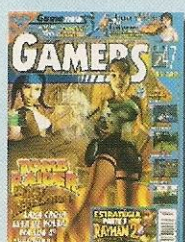
Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

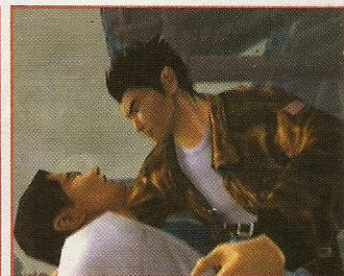
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

SHENMUE
CHAPTER 1: YOKOSUKA

PARTE RPG, PARTE HISTÓRIA DIGITAL, PARTE SIMULADOR, SHENMUE CUMPRE O PROMETIDO, E UM POUCO MAIS

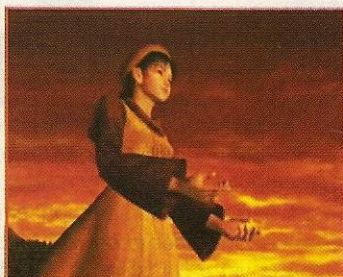
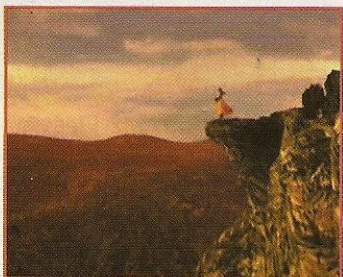
Antes de jogar o primeiro capítulo de Shenmue, você deve se perguntar uma coisa: O que constitue um game? É um sistema de controle ajustado e um mundo criativo e divertido? É um sistema de batalha contendo upgrades de armas e experiência? Que tal um sistema de combate mano a mano contendo reversals e incríveis combos multi-hit?

Qualquer um que tenha crescido no mundo dos games exclusivamente através de títulos da Nintendo, Square e Capcom vão experimentar Shenmue, e jogar o joystick com desgosto, dizendo que ele não é nada mais que um filme chamativo com um pouco de interatividade aqui e ali. Contudo, se você for um pouco diferente disso, um jogador que já experimentou diversos títulos do mercado japonês como Policenauts, Snatcher e tantos outros games de simulação social, onde a comunicação, história e exploração são as principais formas de jogo, então o quadro muda dráticamente. Sim, a enorme produção da AM2 cai nesta última categoria de games.

De fato, as maiores reclamações que surgem estão centralizadas em tornos daquelas que você encontraria na avaliação de um filme. Há problemas com a dureza geral do personagem principal, por exemplo. Não, não estamos falando de atuação de voz – todas as partes em Shenmue são dubladas perfeitamente – nem de sua animação. Estamos nos referindo especificamente às ações gerais do personagem principal enquanto ele interage com muitos dos outros personagens. Há também problemas em como o relacionamento de Ryo com Nozomi é muito específico deste episódio – apenas há algum vínculo entre os dois quando há algum evento pré-definido rolando. Encontre Nozomi entre outras pessoas de Yokosuka, e sua interação será basicamente a mesma que com qualquer um. O que é isso? Comentários sobre dureza de personagem e relacionamento específico de episódio em uma avaliação de video game?

O que você precisa saber

O que você precisa perceber sobre Shenmue é que, já que história e personagens são tão importantes para ele, estas são as coisas que vêm no mesmo nível da jogabilidade. Na verdade, não há sistema de jogo inventado em qualquer lugar do game. Ele é um role playing game no mais puro sentido da palavra, com você assumindo o controle de Ryo Hazuki enquanto ele tenta entender o significado da morte de seu pai há três dias. Ponha-se no lugar de Ryo por um segundo. Você viu seu pai morrer nas mãos de um homem chinês vestido de verde. O chinês e seus dois capangas de preto partiram em um carro escuro, seguindo na direção da área residencial de Yokosuka.

Então o que você faria em tal situação? Você sairia pro-

curando por um carro preto, é claro, perguntando para as pessoas se elas viram algo. E em Shenmue, é exatamente como as aventuras de Ryo começam. Você controla Ryo, seguindo as pistas nas áreas residenciais e comerciais de Yokosuka, perguntando às pessoas sobre o que elas viram no dia da morte de seu pai. Uma pessoa diz que alguém pode ter visto algo, então você vai encontrar esta pessoa. Aquela pessoa sugere que você faça mais alguma coisa, então você segue isso. É assim que o fluxo de jogo começa em Shenmue, com você explorando e ficando acostumado com as redondezas.

Eventualmente, sua busca o levará ao porto de New Yokosuka e de volta, e você se encontrará em uma variedade de situações extremas, mas esta forma de jogo de exploração e de seguir pistas é o que rege e mantém tudo relacionado, funcionando perfeitamente. Supomos que você pode chamar isso de um sistema de jogo, mas ele não é inventado, como um sistema de Materia, ou um sistema de Junction ou mesmo de Mana Egg. Ele é totalmente realístico, e você poderia facilmente se imaginar realizando as mesmas ações de Ryo, em sua totalidade (exceto pelas partes de luta, se você não tiver habilidade para isso). O que mantém as coisas interessantes é exatamente o que mantém as coisas interessantes quando você está assistindo um filme: o enredo vai ficando cada vez mais claro e intrincado enquanto você vai descobrindo novos detalhes, e apesar de ele nunca chegar a um clímax por este ser o primeiro capítulo de uma série potencialmente longa, você não consegue parar de jogar; você se verá tendo que deixar forçadamente o seu Dreamcast, geralmente quando o sol estiver surgindo no alvorecer da manhã.

Esta forma geral de jogar já foi vista de várias formas, não só de maneira mais intrigante, mas também com histórias mais intrigantes. Mas o atrativo, o diferencial em Shenmue é a maneira que tudo é apresentado a você. O time da AM2, antes de tudo, criou um mundo virtual muito falado para o jogo, onde as pessoas seguem rotinas diárias pela cidade, o tempo passado no curso do dia, e clima aparentemente aleatório afeta o meio-ambiente – uma alternativa bem-vinda para as telas estáticas encontradas nas histórias digitais. Seu personagem levanta toda manhã, no princípio do jogo, às 8:30 da manhã, e você precisa retornar para casa às 11:00 da noite (na verdade, você pode ficar fora até às 11:30, mas faça isso e Ine, o vigia da casa Hazuki, vai reclamar quando você chegar). Enquanto você sai e anda em suas jornadas, você verá o dia gradualmente progredindo da luz do dia, para o entardecer, para a noite, e o efeito é totalmente realizado pela mudança de luz no ambiente. O tempo é acelerado, com alguns poucos minutos do mundo real correspondendo a uma hora no tempo do jogo, e você pode acompanhar o tempo por um relógio na tela (se você prestar bastante atenção, você verá que os relógios na casa Hazuki estão corretamente ajustados, e avançam com o dia).

O incrível mundo de Shenmue

Então este mundo dinâmico adiciona algo à jogabilidade? A resposta é um ressoante sim. As lojas não abrem até certas horas, a algumas fecham até às 5:00 da tarde. Se você precisa de

acesso ao interior de uma certa loja, para encontrar-se com um personagem ou obter algum item, você terá que se amoldar ao mundo do jogo, ao invés de usar as outras maneiras frequentemente utilizadas por aí. Se você quer encontrar certos personagens, você também deverá estar no lugar certo na hora certa. Um exemplo deste tipo é de um casal de marido e mulher que possuem uma loja de flores. A observação faz você notar que o marido fica na loja desde o início da manhã (bem, pelo menos após as 8:30) até o meio dia, e então a esposa toma seu lugar. Também ocorre que a esposa possue uma peça vital de informação que ajudará você a avançar. Você deverá falar com ela, e apenas ela, para tomar um caminho particular neste ponto específico do game, e se você não é sensível o suficiente para esperar por ela, você deverá encontrar algum outro caminho (há na verdade três caminhos nesta parte do game).

Claro que nem todo mundo irá esperar por esta senhora – assim como as dúzias de outras situações onde você precisa fazer algum tipo de decisão. Shenmue definitivamente será jogado de maneira um pouco diferente por todo mundo que tentar, mas esta é apenas uma das vantagens do mundo dinâmico. Não nos lembramos de já ter jogado um game onde o tempo faz parte do jogo tão dramaticamente, onde você deve estar no lugar certo e na hora certa para algum evento ocorrer, e de outra maneira você se encontrará em um caminho diferente. Enquanto há certamente muito potencial para mais uso, como um pioneiro nesta área, o game se saiu muito bem.

O que se faz para passar o tempo?

Em sua tentativa de criar este mundo virtual e alcançar o máximo em realidade, a AM2 levou as coisa um pouco longe demais. Em algum ponto da produção, alguém se esqueceu de incluir um recurso absolutamente essencial de passar o tempo que permite a você selecionar uma opção para deixar seu personagem pular algumas horam no mundo do jogo. Isso pode não parecer necessário em sua primeira jogada pelo game, já que a maioria prefere gastar algum tempo no arcade, mas uma segunda tentativa pode revelar esta necessidade; deste modo, a espera parece mais uma tarefa do que qualquer coisa, já que você constantemente se encontrará deixando o controle parado enquanto vai fazer alguma coisa para que o tempo passe. Estamos certos de que isso não era o que a AM2 estava esperando. Na realidade eles têm um recurso que permite a você instantaneamente ir de sua casa para qualquer parte do game (algo que não seria bom sugerir, pois você pode perder uma série de eventos aleatórios) então estamos esperançosos de que um recurso para passar o tempo seja incluído no próximo capítulo.

Novamente, nós entendemos a posição da AM2. Eles equiparam o mundo de Shenmue com tantas coisas para fazer e tanto para se ver, que você não deve encontrar muito uso em primeiro lugar para um recurso de passar o tempo. Além disso, eles o fizeram de longe como o mais belo mundo já dado a um game. Se você já viu a clássica história digital Policenauts, você saberá o quanto de detalhes que a Konami colocou naquelas telas paradas. Com Shenmue, a idéia avançou de maneira correta para a 3ª dimensão. Você ficará chocado quando vir a variedade de objetos, variando desde fitas cassetes até uma escavadeira gigante que parece nunca se mexer realmente, mas ainda adiciona muito ao ambiente. São as pequenas coisas as que mais impressionam, entretanto, como as reflexões (vá para a loja Asia Travel para ver o detalhe mais minúsculo imaginável – a penteadeira de uma garota cujo espelho realmente reflete o ambiente ao redor) e as sombras corretamente aplicadas. Hmm... Que tal as velas no porão Hazuki, que não apenas iluminam o ambiente, no estilo Code Veronica, mas também derretem com o tempo? Impressionado? Estes detalhes, combinados com os personagens de alta qualidade e incrível animação para tudo desde o gatinho de Mgumi até o vestido de Shenhua combinam e resultam naquilo que é com certeza a melhor realização gráfica do mundo do games de consoles.

Um mundo real

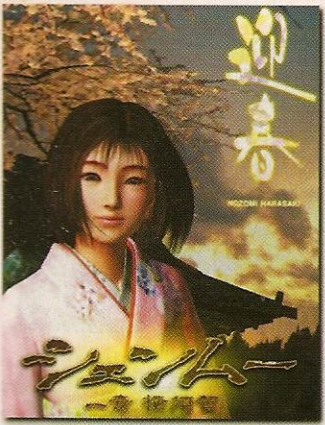
Novamente, esta área, que deveria ser deixada como mero aspecto de apresentação, afeta o game, bastante. A navegação em Shenmue é feita visualmente, inteiramente através de reconhecimento de campo. É como você se lembra dos paradeiros das coisas no mundo real, e o mesmo permanece verdadeiro em Shenmue. Você identifica fachadas de lojas e casas pelas placas e anúncios do lado de fora. No porto, a única coisa que evita que você fique perdido é encontrar um mapa completamente confuso em uma das paredes, ou andar usando as informações de navegação bem colocadas no chão, a qual aponta a você as coisas que estão em cada direção. Alguns podem dizer que isso é um clássico caso de função de seguir formas – mas formas nunca pareceram tão boas.

Muito o que aprender em Shenmue

Gráficos e ambiente não são a única maneira com a qual Shenmue se excede no gênero história digital/RPG. O game ainda contém numerosos seqüências de ação que são encontradas pela sua aventura. Todas estas seqüências são jogadas não através de comandos por menu, mas no mais realístico senso imaginável, com você tomando o controle de Ryo em tempo real – ou algumas variantes. E ao contrário de outros jogos envolvendo seqüências de ação à parte do jogo principal, estas tomam lugar (na maior parte), no mesmo mundo do game enquanto você, assim como Ryo, se aventuram por aí. Fizemos uma pequena lista de algumas das coisas que você pode fazer no mundo de Shenmue, e como o grupo da AM2 obteve sucesso em alcançar os seus objetivos.

Free Battle: Ryo é treinado nas artes marciais da família Hazuki, e você ocasionalmente será atacado por assassinos e vários outros vilões. Você deverá derrotá-los usando um incrível sistema de luta que, enquanto realiza alguns movimentos desajeitados às vezes, parece ser perfeito para lutar contra hordas de atacantes que avançam freneticamente. Você tem os botões de soco, chute, defesa e habilidade, e além do arsenal de movimentos no estilo Virtua Fighter, você tem acesso aos vários movimentos que você pega ao longo do caminho. Este sistema de luta é um ponto alto – se você joga pelas áreas mais avançados do game, você pode ter uma noção do que seria Streets of Rage no Dreamcast. A magia é que muitos dos ataques podem acertar múltiplos oponentes. Você pode agarrar um oponente e, enquanto o segura, livrar-se de outro oponente com chutes.

É muito ruim, então, que o sistema de batalha não seja efetivamente usado até mais tarde no jogo. De fato, você pode ter alguma dificuldade no terceiro disco quando o game joga free battle após free battle em você. Esperamos que o próximo capítulo seja mais balanceado nesta área com um aumento gradual de dificuldade. É necessário também mencionar os "dramáticos" ângulos de visão como um problema – eles fazem a luta parecer boa para quem olha, mas às vezes torna a luta realmente difícil para quem joga.

Aprender Movimentos de Luta: Esta é uma das partes mais aditivas do game. Ryo está em um constante estado de aprendizado quando o assunto é artes marciais, e vários personagens no game irão ensinar golpes a ele, explicando como um movimento é realizado, mas nunca dizendo as combinações exatas de botões. Você terá que olhar seus movimentos de perto e tentar imitá-los. Se você observar que ele se move para trás, então você deve se mover para trás. Se você vê ele executar um movimento de algum tipo com a mão, talvez o botão de soco seja o correto. O tempo todo, o personagem está treinando você, dizendo coisas como "Você não tem força suficiente em seus braços"... ou algo assim. Pode ser, frequentemente, difícil imitar os movimentos, mas quando você consegue fazê-los direito, é uma sensação recompensante. E se você não conseguir fazer direito, o game irá permitir que você prossiga sem nenhum problema.

Esta área é, a propósito, uma das mais belas características do game. Os designers de Shenmue claramente têm um amor pela luta como uma arte, e a maneira com que os personagens que treinam Ryo descrevem sua luta – bem, isso fará você se sentir culpado por nunca ter treinado artes marciais.

Quick Time Events: Há muitos eventos pré-definidos em Shenmue, onde Ryo se envolve com outros personagens. O time da AM2 fez estas seqüências livremente interativas, exigindo que você aperte um botão em um certo momento, ou acabar indo para um caminho indesejado. Os Quick Time Events começam curtos e são usados esparsamente, mas quando você chega ao terceiro disco, você estará no céu dos Quick Times com algumas das mais impressionantes seqüências que você já viu, tanto em um filme, quanto em um game. Esqueça sobre as reclamações que as pessoas fizeram inicialmente sobre este sistema – ele é uma adição bem-vinda, e adiciona bastante ao jogo. Tanto é assim, de fato, que a AM2 deveria ter usado isso para mais eventos.

Criar um Bichinho Virtual: Você tem a oportunidade de criar um bonitinho e pequenino gatinho. Se você seguir o caminho que leva este bichano doente até a saúde física superior, você terá que comprar comida no Tomato Mart local aberto 24 horas e alimentá-lo diariamente. É uma experiência recompensante, mas alguns poderão ignorá-la.

Jogar Games Eletrônicos: Você pode ir ao Game Center de Yokosuka e tentar uma partida em games clássicos da Sega como Hang On e Space Harrier, assim como alguns novos como dardos e um game de boxe no padrão Quick Time Event. Você até encontrará um game de piscina no MJQ Bar. Todos estes jogos são excelentes distrações – especialmente Hang On, que é realmente o título viciante.

Andar de Moto: Por várias razões, algumas vezes você precisará andar de moto. Você passa em alta velocidade pelas estradas nos arredores de Yokosuka, controlando a moto assim como você faria em um game de moto real. O visual é impressionante, e apesar de curto, é excelente para jogar – e isso, estranhamente, se adapta melhor ao game do que a seqüência com a Hard Daytona de Cloud em Final Fantasy VII. Hmm... pode parecer esquisito, mas muitos gostaram mais de Hang On no arcade do que isso.

Pilotar uma Empilhadeira: Também por várias razões, em alguns pontos você irá obter um emprego como piloto de empilhadeira. Não queremos revelar muito sobre esta parte do game, já que é uma grande surpresa para quem joga pela primeira vez, mas você realmente controla a empilhadeira enquanto trabalha o dia todo, e isso é tremendamente divertido. Estas seqüências, mais do que qualquer coisa, mostram o quão versátil o sistema de Shenmue é – que ele pode manipular movimentos a provavelmente três vezes a velocidade de Ryo correndo é um testamento ao gênio dos programadores da AM2 (espere até você ver a extensa lista de programadores nos créditos).

Esclarecendo

Nós nem mencionamos tudo aqui, mas você deve ter pego a idéia geral. Através destes mini-jogos, e toda a parte de aventura, Shenmue é uma experiência que coloca você no total controle de Ryo, até a provavelmente maior extensão possível. À parte das conversações interativas, nós não poderíamos pedir por nada mais.

Na verdade, esqueça isso. Nós poderíamos pedir por mais alguma coisa... muito mais. Este primeiro capítulo de Shenmue acaba como O Império Contra-Ataca, com uma resolução moderada, mas um problema maior ainda iminente. Depois de jogar Yokosuka, você vai querer o próximo capítulo da saga mais do que qualquer outro game (sim, mesmo Sakura Taisen III e Grandia II). Você vai querer saber o que acontece em seguida, e vai querer experimentar a mesma mistura de exploração, conversação e aventura encontrada neste game. Part 2, que deverá continuar onde Part 1 acabou e levar às aventuras mais adiantes de Ryo, já está programada para ser lançada no Japão em um futuro breve.

INCOMING

DO PC DIRETO AO DREAMCAST

Incoming é um daqueles jogos que estavam no lugar certo e na hora certa. A versão do PC chegou na mesma época que a 2º geração da placa aceleradora 3DFX, Voodoo2, e usou a placa muito bem, resultando em um tipo estonteante de gráficos que fazem as pessoas darem uma 2º olhada no local onde estão, ao invés de sair correndo. Então Incoming chega como um dos primeiros jogos de Dreamcast americano no Japão. A arma principal de Incoming são os efeitos de explosões e fumaça, é impressionante.

Senta que lá vem história

A História? Vai ficando mais genérica quanto mais se aprofunda. Aliens estão invadindo a Terra. Você fica sendo o responsável a pará-las antes que elas causem muito dano. Você combina isso, com uma variedade de veículos e mecanismos de defesa, incluindo helicópteros tanques e aviões. Cada ataque Alien tomam um level, que é subdividido em 10 fases. Cada fase, você é colocado em um veículo diferente, e algumas fases o obrigam a defender vários locais, e outras o obrigam a pegar vários Itens no meio de uma batalha. Enquanto os objetivos podem mudar, os métodos continuam os mesmos: Aperte o botão de tiro e acabe com tudo que se mover. Cada level ocorre em um local diferente. O level 2 por exemplo, ocorre na neve, enquanto que o level 3 o leva para o mar para defender uma estação de petróleo de ataques Aliens.

Excitante ou não?

Quando você joga Incoming no Dreamcast pela 1º vez, o jogo é extremamente excitante. A pressão causada por onda após onda de guerreiros Aliens dão ao jogo uma sensação de adrenalina. Mas após a 4º ou 5º fase, você percebe o quanto o jogo é simples, pode ser legal no começo, mas lá pelo meio da fase 3, ele fica mais chato do que qualquer outra coisa. O aspecto de escolher vários veículos é muito legal. O jogo fica um pouco mais difícil no level 3, defender aquela estação de petróleo e um monte de navios pode ser extremamente difícil. Um modo multiplayer está presente e permite que você escolha um dentre os inúmeros veículos do Incoming para lutar contra um amigo seu. Mas realmente não adiciona nada para o jogo. O jogo depende muito de seu gráfico.

Gráfico desatualizado, mas um bom som

Um ano atrás, Incoming era um jogo muito impressionante de se ver, mas quando você coloca Incoming ao lado de títulos americanos recentes de Dreamcast, ele fica para trás. O jogo ainda parece muito bom, e as fumaças e explosões continuam animais. Um slowdown acontece quando há uma explosão em frente de você, mas isso não afeta nada a aparência geral do jogo. Os efeitos sonoros são outro ponto forte do jogo. Mesmo que a maior parte deles sejam constituídos de barulhos de tiros e explosões, eles estão perto da perfeição, permitindo que você deixe o volume na altura que seus vizinhos permitirem. A música se encaixa bem, mas é repetitiva. Parece um pouco com a música tema do Arquivo X, só que um pouco pior. Por sorte, a música fica de fundo com o resto do jogo, não atrapalhando a sua performance.

Enquanto alguns podem dizer que a versão do PC que utiliza o mouse é melhor, o controle analógico do Dreamcast trabalha muito bem, mas leva um tempo para se acostumar, cerca de uns 15 minutos para conseguir acertar alguns alvos.

Resumindo

Como os gráficos perderam um passo, Incoming agora depende da variedade de veículos. Enquanto isso adiciona um pouco para a jogabilidade, o fato de todas as fases serem parecidas, realmente estragam o game, e não importa quantos veículos você tem.

DREAMCAST
ドリームキャスト

INCOMING

IMAGINEER - GD

COMBATE AÉREO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.8	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.8		

3.7

PRÓS
- Muitas naves
- Ótimos efeitos sonoros

CONTRAS
- Gráficos ultrapassados
- Enjoativo depois de jogar muito

DEMOROU, MAS A WARP LANÇOU

Originalmente concebido e até mesmo parcialmente desenvolvido para a placa M2 do 3DO, jamais lançada, D2 da Warp tem um tempo de produção de quase quatro anos. Apesar do nome indicar uma seqüência para o famoso D (originalmente lançado para 3DO, Sega Saturn e PlayStation), a única relação que ele carrega de seu predecessor é a protagonista, Laura. O conceito original de D2 colocava o filho desconhecido de Laura no papel principal, mas é a própria Laura mais uma vez que toma o destaque.

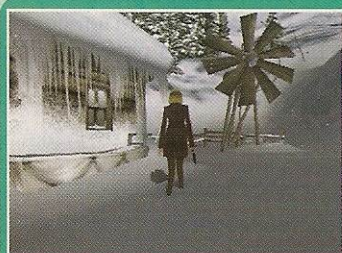
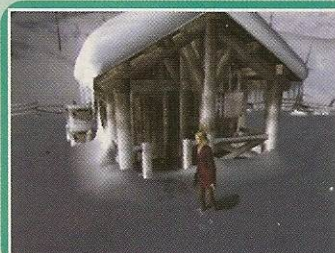
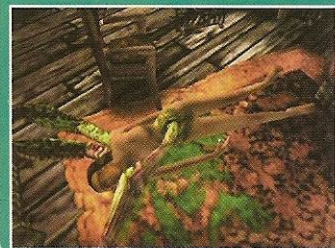
De acordo com o presidente da Warp, Kenji Eno, D2 será a última aparição de Laura como personagem principal em um game da empresa; e que game ele é: parte CG, parte adventure em terceira pessoa em tempo real, e finalmente, parte tiro em primeira pessoa. Todos os títulos anteriores da Warp (com exceção de Real Sound 1 e 2) continham estes vários estilos, mas D2 é o primeiro a fazer o salto ambicioso de combinar todos estes elementos diversos em um único jogo.

Onde tudo começa

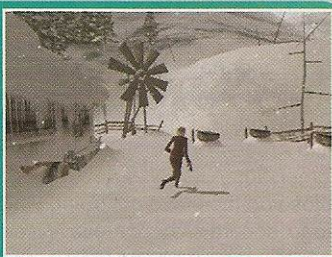
Nesta pseudo-seqüência, Laura é uma passageira de um avião que voa sobre as cadeias montanhosas do Canadá, o qual, por uma determinação do destino, está a momentos de um acontecimento trágico. Terroristas estão a bordo, e revelam-se, causando um tremendo caos – tudo convenientemente exibido em uma cena em CG. Como se o caos não fosse o bastante, um meteorito faz um buraco numa das asas do avião, fazendo-o mergulhar no chão, deixando apenas destroços da aeronave e seus passageiros. É claro que Laura sobrevive, juntamente com Kimberly Fox e a jovem Jannie, duas outras passageiras do avião. Após uma curta seqüência de abertura, que prepara o enredo e apresenta Parker Jackson, outro personagem importante, o game começa. Estranhamente, apesar de todos os personagens terem muita coisa a dizer, a própria Laura não diz mais do que três palavras durante todo o jogo.

A jogabilidade

Toda a jogabilidade se resume em torno de algumas funções básicas: andar por aí e explorar, assistir extensivas cenas em CG e atirar nas coisas. As partes de movimentação podem tornar-se bastante tediosas, pois ao contrário das partes de tiro, os pedaços de exploração são realizados através de uma perspectiva de terceira pessoa (como Tomb Raider). Isso provavelmente foi uma decisão estética baseada no desejo de trazer Laura para um universo completamente 3D, mas não adiciona nada à jogabilidade. Já que você gasta a maior parte do tempo de jogo andando ou correndo de lugar para lugar, mas não tem nenhuma outra habilidade exceto usar itens (First-Aid Spray) e caça rudimentar (atirar em coelhos para conseguir comida), você tem todas as fraquezas de um game 3D (controle ineficaz, ângulos de visão ruins) sem nenhum dos benefícios.

O controle é ineficaz porque D2 adota um método de controle de Resident Evil (aperte para cima para andar para frente, aperte para os lados para virar, etc.). Este sistema é realmente necessário em um game no estilo Tomb Raider, onde o alinhamento e o posicionamento são importantes, mas em um game onde sua principal tarefa é correr, ele prova ser virtualmente inútil. Um esquema de movimentação no estilo Super Mario 64 teria evitado muita dor de cabeça neste game. Outra origem de extremo aborrecimento são os elementos de batalha aleatória. A cada dez ou quinze passos virtuais que você anda, um grupo que varia de um a três monstros pula do terreno congelado para lhe surpreender. Estes monstros são todos pessoas mutacionadas em plantas que pegaram algo um pouco pior que uma gripe e como resultado querem matar você para o almoço. Apesar destas aparições surgirem como algo assustador quando você vê pela primeira vez, nove horas depois elas são simplesmente previsíveis e irritantes. Cada batalha vencida adiciona alguns pontos para o medidor de experiência de Laura, e com o tempo aumenta seu nível, tendo como única vantagem o aumento de seu HP e o aumento da precisão em sua pontaria. Isso poderia ser melhor alcançado com menos encontros que deveriam ser um pouco mais interessantes e desafiantes e rendessem mais pontos. Quando estas criaturas aparecem, sua visão é automaticamente trocada para um ângulo em primeira pessoa que permite uma visão melhor e mais detalhada dos

monstros. Isso é algo que, à primeira vista, parece funcionar bem, já que gera uma fácil interface de mira. Você não pode se mover ou esquivar-se lateralmente; ao invés disso, deve manter seus oponentes em seu alcance apertando os botões X ou B e então atirar com Y. Os monstros voam ao redor, se enterram na neve ou apenas ficam se movendo, tornando necessário fixar-se no ponto exato. Atirar nos inimigos de perto resulta em um sangue verde sendo espalhado por toda a tela, tornando sua visão mais difícil, então você deve prestar atenção nas indicações de X ou B que indicam onde o inimigo está a toda hora.

Um verdadeiro sufoco

Outra coisa de que D2 sofre é de sua síndrome de vai e volta. Ao invés de dar uma idéia bem clara do que você deve fazer em seguida, muito de D2 é gasto correndo para lá e para cá em vários locais do mapa (uma casa aqui, uma cabana lá), tudo aparentemente aleatório. Raramente alguém diz "Vá para a cabana onde está uma senhora idosa", e isso transforma o seu sucesso em D2 em um exercício de tentativa e erro. Isso não seria tão ruim se não fosse o fato de que quase tudo isso é feito a pé. É claro que você consegue um trenó que você pode usar, mas você apenas pode usá-lo a partir do segundo disco (D2 ocupa quatro GDs). Por cerca de 75% do game, Laura se encontra andando a pé através da 30 milhas virtuais de terreno estéril coberto de neve no Canadá de meia-caça e salto alto. Mesmo quando você consegue usar o trenó, tudo o que ele faz é acelerar os encontros aleatórios com os monstros.

Um game babinha

O último grande defeito de D2 é sua falta de dificuldade. Apesar das infinitas "seqüências de ação", avanços tediosos do enredo e copiosas cenas em CG, o "desafio" se concentra em atirar em um, dois ou três monstros a cada poucos passos. Ocasionalmente D2 reverte-se para os velhos hábitos e obriga você a examinar salas a procura de itens em um estilo Myst. Você pode manipular a câmera nestes pontos para movimentos semi-livre; mas à parte disto, o game é bem estático.

Você começa desarmado até abrir uma cabine perto do início do game e coletar uma submachine gun. De maneira conveniente, Laura tem uma reserva ilimitada de cartuchos para a arma. Ao contrários dos personagens de Resident Evil, Laura parece não ter problemas em carregar uma quantidade ilimitada de itens, o que é um truque misterioso já que os First-Aid Sprays são do tamanho de um grande de cantil. Mais tarde, Laura encontra uma shotgun (precisa de munição), que é bem poderosa. Além disso, uma pistola (precisa de munição) com mira laser, granadas (limitadas) e uma submachine gun ainda mais poderosa (menos tiros por pente, mas ainda com munição infinita) podem ser encontradas. Apesar da shotgun ser a arma mais efetiva, ela precisa ser recarregada após cada tiro, fazendo dela uma arma muito lenta. Infelizmente, você não terá realmente que se preocupar com isso, já que as submachine guns nunca ficam vazias, fazendo delas as armas padrão. E mais, você raramente terá que apelar para a sua reserva de carne de coelho ou First-Aid Sprays, já que a energia de Laura se recarrega cada vez que ela ganha um nível.

Sistema dos gráficos

Dos poucos pontos fortes que D2 possui, um enredo intrigante é um e a atmosfera unicamente modelada é outro. O sistema do game foi construído para conter uma vasta e nevada paisagem, e isso ele faz. Contendo um sistema de neblina que realmente é deliberado para uma mudança, a paisagem canadense de D2 não é nada menos que convincente. O game é suave, sutil e expansivo – a Warp conseguiu no mínimo criar um ambiente digno das aspirações de Laura e companhia. É pena que a jogabilidade seja tão limitada.

A parte dos gráficos de fundo, as estruturas e construções, assim como os detalhes contidos nelas, são maravilhosamente renderizadas, com texturas magníficas que rivalizam até Sonic Adventure. As faces dos personagens são bem modelados, apesar de seus corpos continuarem um pouco quadrados e angulares. No geral, os gráficos cumprem o seu papel, apesar dos monstros tornarem-se repetitivos, frequentemente usando exatamente as mesmas roupas.

O som

Finalmente, o som é provavelmente a melhor parte do game. A esparsa porém efetiva trilha sonora foi composta pelo próprio Kenji Eno, oferecendo uma sensibilidade de cinema que excede em sua restrição. Os efeitos sonoros de neve e vento, juntamente com os barulhos dos passos e o disparo de um tiro, são todos bem gravados, dando a D2 um senso mais exato de realismo que geralmente falta em games como este.

Finalizando

Como nos games anteriores da Warp, há um enredo ambicioso mas pouca jogabilidade. Enquanto D2 oferece mais jogabilidade do que qualquer game anterior da Warp, Eno e companhia ainda têm muito chão para andar antes de serem mencionados com a mesma empolgação da Treasure ou da Rare. Ninguém pode culpar a ousada integridade dos games da Warp, mas isso não os torna mais divertidos de jogar. Como ele é, D2 é uma mistura de idéias bem intencionadas mas definitivamente não cumpridas. Uma vez terminado, D2 oferece pouco ou nenhum replay value, a não ser que você tenha algum impulso em passar pelos movimentos extremamente lineares uma segunda vez. Apesar do final completamente pretencioso, D2 provavelmente daria um filme muito bom, mas no contexto de um game, ele é na realidade uma vergonha.

DREAMCAST

ドリームキャスト

D2

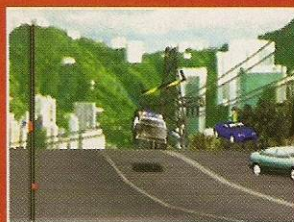
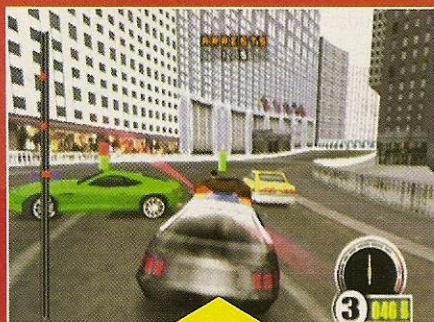
WARP - 4 GDS

ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	4.1
SOM	4.4	DIVERSÃO	2.9
CONTROLE	2.3		

3.4

PRÓS
- Trilha sonora
- Enredo intrigante, com um desfecho que o deixa apreensivo

CONTRAS
- Uma mistura desconexa de gêneros
- Jogabilidade concentrada nas chatas batalhas em primeira pessoa

TEST DRIVE 6

BASICAMENTE UM PLAYSTATION MELHORADO

A encarnação para o Dreamcast de Test Drive 6 é uma importação direta da versão do Playstation. Consequentemente, todas as mancadas associadas com a versão do Playstation renasceram no Dreamcast, e deram o potencial de plataforma. Em efeito no que a Pittbull Syndicate tentou fazer no TD6 é uma mistura do estilo Arcade com um simulador de corridas detalhado. Nenhum destes dois foi realizado com precisão.

A experiência oferecida por TD6 é único. Os veículos são fáceis de controlar, você pode passar por cima dos obstáculos sem problemas. O jogo encoraja a você correr sem diminuir a velocidade o tempo todo, o único breque que você irá usar será o breque de mão para dar cavalos-de-pau. As pistas são sugestivas, quando ocarro está fora da pista ele só perde um pouco de velocidade.

Os modos

Junto com o requisitado modo 2 Players, o título também oferece Single-Race, Tournament, Challenge e Cop-Chase. Se você vencer todos os modos você ganha um bônus, que melhora os seus veículos. Este talvez seja o aspecto diferente do título. Enquanto que os upgrades fazem uma mudança considerável nos veículos, este passo inerente faz com que o aspecto de simulação fique totalmente fora de lugar. As pessoas que se dão bem no estilo Arcade, vão se dar melhor neste jogo, pois para vencer o TD6 você só precisa manter uma rotina de aceleração e desaceleração – e de vez em quando usar o breque de mão.

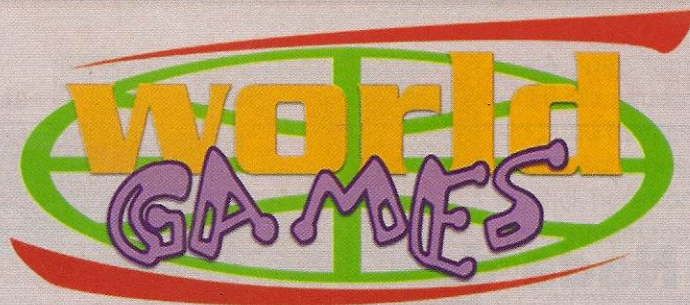
Um pouco mais sobre os modos do jogo: Single Race, como já diz o nome, o coloca em uma corrida simples com mais 5 corredores. A mesma coisa para o Tournament, só que você corre em varios eventos ligados. Challenge você corre sozinho só que contra um tempo determinado. Cop Chase é um pouco convencional: você é o policial e o seu serviço é tirar os corredores das corridas para ganhar uma grana, o qual você pode usar para melhorar o seu carro. Por fim, todos os modos de jogo são parecidos, oferecendo ao gênero nada de inovador. Se for visto como um jogo de corrida estilo Arcade, ele parece bom. Mas se for visto no ponto de vista de simulação, o jogo perde em todos os pontos.

Os gráficos e música

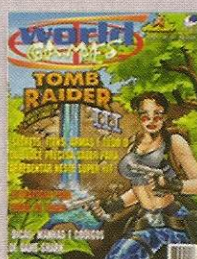
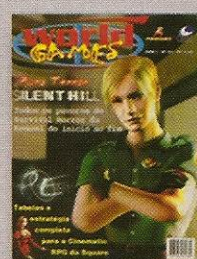
Os gráficos de TD6 são basicamente os mesmos do Playstation, com as resoluções melhoradas e algumas texturas mais limpas. É definitivamente uma mancada, considerando o que podia ser feito. Parece que Pitbull não dedicou energia o suficiente para o jogo. Eles parecem satisfeitos por terem feito uma cópia carbono do game. Na verdade, parece que o jogo mostra uma qualidade gráfica um pouco acima da geração atual do Playstation e abaixo da do Dreamcast.

O mesmo acontece para as músicas, contendo músicas de Eve 6, Fear Factory e Cirrus. Mas depois de um certo tempo as músicas ficam chatas e o botão de Mute será usado, especialmente em algumas corridas muito longas.

Finalizando

No final das contas é difícil dizer que Test Drive 6 desaponta as expectativas. TD6 tenta ir em muitas direções, mas no final todas elas acabam dando em um mesmo sentido, resultando em um jogo bem fraquinho para Playstation. Para o Dreamcast é um clone de um jogo bem fraquinho. Há muitos jogos de corrida animais para o Dreamcast, é desaconselhavel escolher TD6 ao invés de Speed Devils ou Sega Rally 2.

COMPLETE SUA COLEÇÃO

R - AWG 1
R$ 4,90

R - AWG 2
R$ 4,90

R - WG 1
R$ 3,50

R - WG 2
R$ 3,50

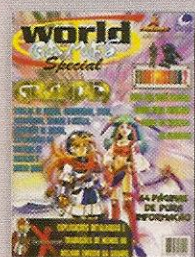
R - WG 3
R$ 3,50

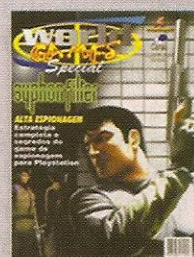
R - WG 4
R$ 3,50

R - WG 5
R$ 3,50

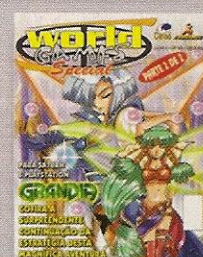
R - WG 6
R$ 3,50

R - WG 7
R$ 3,50

R - WG 8
R$ 3,50

R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

R - WGE 6
R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - AWG 1 - R$ 4,90 ( )
R - AWG 2 - R$ 4,90 ( )
R - WG 1 - R$ 3,50 ( )
R - WG 2 - R$ 3,50 ( )
R - WG 3 - R$ 3,50 ( )
R - WG 4 - R$ 3,50 ( )
R - WG 5 - R$ 3,50 ( )
R - WG 6 - R$ 3,50 ( )
R - WG 7 - R$ 3,50 ( )
R - WG 8 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 1 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 2 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 3 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 4 - R$ 3,50 ( )
R - WGE 5 - R$ 3,50 ( )

Canaã

Nome:____________________
Endereço:____________________
Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (0**11) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

URBAN CHAOS

PUBLICADO: Eidos
JOGADORES: 1
GENERO: Ação
LANÇADO: 24/12/99
WEB SITE: wwweidosinteractive.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, 400 de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 600 de HD, CD-ROM 12x

Nada de caos aqui, é só diversão

Este game da Mucky Foot Productions, lançado pela Eidos, é uma tentativa de misturar um game de luta de arcade com scroll lateral como Double Dragon ou Final Fight com um moderno game de ação em terceira pessoa. Todos os ingredientes básicos estão intactos: uma viagem através de uma distopia metropolitana, tacos de baseball, membros de gangues do mal, prostitutas lutadoras de caratê com pouca roupa, socos e barras de energia. Infelizmente, talvez em uma tentativa não orientada de fazer Urban Chaos mais realístico, os produtores trocaram o universal e antigo power-up de energia dos games, o grande pedaço de pernil, por um kit de primeiros socorros genérico. Mas a Mucky Foot pode ser perdoada por este descuido, porque este é um dos únicos passos-falsos significantes do game. Urban Chaos é uma engenhosa reinvenção de um clássico gênero com um grande visual.

Vamos a história

Union City é uma cidade em crise. O fim do século XX está se aproximando rápido, e uma gangue de assassinos chamada Wildcats se espalha pelas ruas. Pior ainda, sua marca de caos parece se extender além de meras delinqüências para também incluir mais sinistras atividades de culto milenárias. Como a policial novata D'arci Stern, você precisa primeiro provar-se aos seus superiores e então acabar com os valentões Wildcats (não os dos quadrinhos!) descobrindo seus planos malígnos e impedindo-os.

Seu trabalho de derrotar os Wildcats vem na forma de uma série de tarefas que ocorrem em várias localidades pelo mapa de Union City. Frequentemente haverá mais de uma missão disponível em dado tempo, e localidades específicas na cidade são geralmente usadas para mais de uma tarefa. As várias dúzias de missões oferecem uma variedade de tarefas de combate incomum. Uma fase inicial exige que você chegue silenciosamente até um homem suicida e fale com ele para convencê-lo a não se jogar do prédio na multidão que fica olhando estupidamente lá embaixo. Outra requer que você resgate um refém, que então luta ao seu lado enquanto você batalha para retornar em segurança.

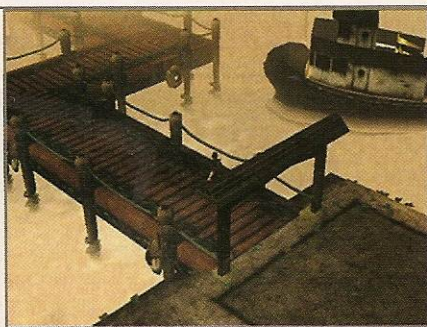
Muito a explorar

Apesar de todos os estágios terem um objetivo específico, geralmente não há limite de tempo no qual você deve cumprir aquele objetivo. Cada área é uma representação 3D completamente renderizada de uma parte de Union City que pode normalmente ser explorada à vontade antes de realmente acabar a missão. A exploração irá descobrir um monte de pequenas tarefas paralelas que podem ser cumpridas para adquirir bônus de skills. As tarefas paralelas adicionam um grande replay value, já que elas são tão freqüentes quanto complexas e tão incomuns quanto os próprios objetivos principais. Por exemplo, a fase de prevenção de suicídio contém uma tarefa completamente opcional onde você ajuda um companheiro oficial cujo carro de patrulha foi roubado. Você deve interrogar a prostituta que testemunhou o roubo, então localizar e recuperar a viatura.

O que você pode fazer

Recuperar o veículo significa entrar nele e dirigi-lo. Além de combater o crime a pé, algumas vezes você deve ficar atrás do volante de vários veículos. O controle do carro é um pouco solto e não tem a sensação de um jogo real de pilotagem em cidade como Driver ou Midtown Madness. Mas ainda assim é um bônus legal, e depois de perseguir e passar por cima de assassino em fuga, então saltar do carro e dar várias pancadas nele enquanto ele está atordoado no asfalto, você provavelmente não vai ligar muito.

O objetivo aqui é a ação

Independente de seus objetivos subjacentes, a maioria das missões envolvem uma quantidade substancial de combate mano-a-mano cheios de ação. O sistema de luta de Urban Chaos é simples mas efetivo. Além de correr sobre os inimigos, D'arci pode socar, chutar, agarrar e manejar armas que ela pega no chão, como um taco de baseball, facas e pistolas (adiante no jogo, um misterioso segundo personagem chamado Roper também torna-se jogável). Os produtores criaram um excelente sistema para lutar contra múltiplos oponentes em três dimensões: o combate é iniciado movendo-se no alcance de um inimigo. Neste ponto, uma barra de energia aparece sobre sua cabeça e você fica "travado" olhando na direção do oponente até que um dos dois seja derrotado. Se outro inimigo estiver na proximidade, ele se juntará ao ataque. Um aperto de botão irá alternar entre os dois personagens focalizados na área de combate.

Você pode também usar back kicks e side kicks para que você possa derrotar um assassino que está se movendo para um lado onde você não o possa ver. Você precisará de um joystick para controlar todos os seus movimentos efetivamente, e quando você estiver acostumado com o sistema, você descobrirá que o combate é divertido e também profundamente satisfatório graças aos excelentes efeitos sonoros.

Urban Chaos também realiza um trabalho admirável em fazer você se sentir como se estivesse vagando ao redor de uma cidade limpa. O trabalho de textura, arquitetura e fumaça e luz são magníficos. As ruas estão lotadas de inocentes espectadores e tráfego constante. Folhas e lixo voam pelos seus pés em uma maneira misteriosamente realística enquanto você corre pelos locais sujos de Union City. Ficar no topo de um prédio de habitação e olhando para baixo a apressada cidade lá embaixo com a lua em suas costas realmente faz você se sentir como um super-herói olhando por sua cidade, e nenhum game conseguiu produzir este dramático efeito tão bem quanto Urban Chaos.

Finalizando

O fato de que Urban Chaos é um divertido game de ação em terceira pessoa sem ativação de switches, empurração de caixas ou buscas por chaves deve ser motivo suficiente para você comprá-o. Ele também possui um grande visual, é inovador, engraçado e até um pouco tático, fazendo dele algo obrigatório para qualquer um que aprecie ação elegante mas relativamente estúpida no estilo console.

PC

MECHWARRIOR 3: PIRATE'S MOON

PUBLICADO: Microprose
JOGADORES: 8
GENERO: Simulação
LANÇADO: 02/01/00
WEB SITE: www.microprose.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, 150 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 300 MB de HD, CD-ROM 12x

Pirate's moon deixará você ocupado por um bom tempo

Apesar da série MechWarrior ter sido uma das maiores no PC por anos, quase todo mundo ficou surpreso com a qualidade de MechWarrior 3 (MW3), especialmente levando-se em consideração a mudança da produção das mãos da Activision para a softhouse Zipper. E enquanto os fãs de Mech tiveram que esperar dois anos entre o lançamento de MechWarrior 2 e MW3, eles tiveram que esperar apenas seis meses para conseguir um novo episódio de ação robótica de 80 toneladas na forma de uma expansão de MW3: Pirate's Moon. Infelizmente, ela pode ter sido lançada rápido demais, já que é uma experiência muito menos completa do que seu antecessor.

Pirate's Moon começa após a conclusão de MW3. Seu Mech estará representando a Eridani Light Horse no hostil planeta Veil na área New Belt. Seus objetivos principais são defender os habitantes locais, principalmente mineradores de Germanium que colhem a rara substância a ser usada na construção de centros de Jump-Engine. Recentemente as minas tem estado sob o ataque de uma gangue de piratas saqueadores, e é seu trabalho enfrentar estes habilidosos pilotos de Mechs e certificar-se de que o Germanium continue a fluir na superfície do planeta.

O que ele traz de novidade

Pirate's Moon traz um adicional de 20 missões para o universo de MW3, dividido entre as facções Eridani Light Horse e os piratas. A diferença principal entre as missões dos Eridani e dos piratas é que os primeiros têm Mobile Filed Bases que eles podem usar para reparar Mechs e recarregar armas no meio de uma operação. Enquanto os piratas não possuem tais instalações, você geralmente terá mais Lancemates se jogar com os piratas, dando a você mais poder de fogo imediato ao sacrifício de longevidade geral.

Você também encontrará algumas novas armas nesta expansão, mas a maioria são apenas versões levemente modificadas da metralhadora normal, mísseis de médio alcance, um rifle light gauss e um punhado de novos lasers. A única adição realmente excitante ao arsenal é o míssel Thunderblt, que na verdade é um pouco poderoso demais, e pode derrubar um Mech inimigo no chão mais rápido do que você pode dizer "botão de ejetar". Ele tem um alcance mínimo de 150 jardas, então você deve estar bem longe de seu alvo para usá-lo, mas cada míssel carrega o potencial de uma rajada inteira de mísseis de longa distância e são completamente invisíveis a sistemas anti-mísseis. Você vai adorar!

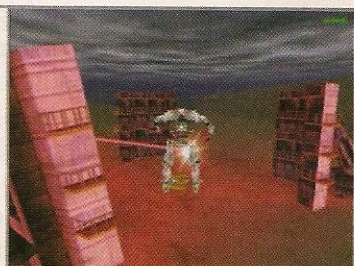
Além das novas missões e novas armas, Pirate's Moon também lhe dá a chance de pilotar seis novos Mechs, três variantes de Inner Sphere: o gigantesco Atlas, o Centurion de médio poder e o assustador Awesome; e três do lado Clan: o Clint IIC, o amplo Ryoken e o desajeitado Masakari.

Os gráficos

MW3 era de longe o game de robôs gigantes visualmente mais bonito de 1999, então não é surpresa alguma que Pirate's Moon carregue os visuais absolutamente formidáveis do original, com ainda mais e melhores efeitos de luz do que aqueles encontrados em MW3 e efeitos especiais como neblina, luz ambiente de baixo nível e a adição de missões noturnas.

Sabemos que é difícil de acreditar, mas Pirate's Moon é ainda mais bonito que o original, e qualquer um que ver o game pela primeira vez ficará boquiaberto com a qualidade. Se houver um público ao seu redor, você ficará satisfeito em ouvir os "ooohs" e "aaahs" sempre que destruir um Mech oponente, deixando nada mais do que fios em faíscas.

Enquanto ele oferece uma quantidade de novos elementos e tem um visual incrível, nem tudo é sorriso e explosão no planeta Veil. Para os iniciantes, a maioria das missões são ape-

nas chatas, e parecem quase sem sentido. Você não é nem de perto apresentado ao universo assim como era em MW3, e você fará perguntas a si mesmo como "Por que eu estou aqui?" e "Como toda esta confusão começou?". A menos que você leia a história de fundo no manual, você nunca saberá, porque nem mesmo há uma animação de abertura para lhe introduzir o game. Qual foi a última vez que você carregou um game pela primeira vez e não viu uma animação de introdução? Muitos costumam achar que elas são inúteis e que apenas gastam bom tempo de jogo, mas depois de não ver uma apresentação no início de Pirate's Moon, estes vão perceber o quanto a seqüência de abertura lhe apresenta ao jogo. Mesmo se houvesse uma forte história por traz do game, as missões ainda estão precisando do talento do original, e o jogo inteiro parece mais concentrado em mover-se de waypoint para waypoint explodindo Mechs após incontáveis Mechs. Onde está a organização? Onde está a motivação? Você simplesmente não vai sentir isso com Pirate's Moon.

Mechs burros

Outro grande problema é com a falta de AI (Artificial Inteligence). MW3 tinha alguns problemas com sua AI, já que os inimigos costumavam ficar presos em objetos do cenário ou simplesmente ficavam andando para frente e para trás enquanto você descarregava salvas de mísseis neles. Apesar de haverem promessas de uma AI melhorada em Pirate's Moon, parece que eles fizeram exatamente o contrário. Enquanto nós não encontramos nenhum dos problemas de movimentação dos Mechs de MW3, os inimigos ainda ficam travados em objetos, fazendo deles pouco mais do que alvos para seus canhões. E o que é ainda pior, seus Lancemates parecem ficar mais enroscados e impedidos nesta expansão do que em MW3, significando quase a morte certa para eles (e para você, já que você perdeu seu apoio) se você não puder chegar até eles e redirecioná-los em torno de uma obstrução em particular.

O maior problema com Pirate's Moon, contudo, não é a falta de AI, mas o nível de dificuldade geral do game. Mesmo no

nível Easy, tentar atravessar por todo o game é uma tarefa estenuante. Não que o ideal seja um game fácil, sem nenhum desafio. Ninguém gostaria de gastar dinheiro em um game e acabá-lo logo na primeira ou segunda jogada, mas Pirate's Moon leva esta filosofia a um novo e pervertido nível de extrema frustração. Em games baseados em missões como este, você deve finalizar uma certa missão antes de poder continuar a campanha, e o nível extremo de dificuldade significa que você é forçado a jogar a mesma missão de novo e de novo e de novo e de novo e... Você deve ter entendido. Isso é simplesmente ridículo. E muitas vezes você irá perder uma missão quando estiver apenas a algumas centenas de metros do primeiro waypoint, mesmo se você começar a correr para o destino a toda velocidade quando a missão começar. Vamos falar sobre falta de realização. Você não pode nem perceber o que saiu errado para que você possa fazer melhor quando jogar novamente a missão. Você está apenas preso em um loop contínuo e pura sorte aleatória é o fator determinante para determinar se você vai passar por certas missões ou não.

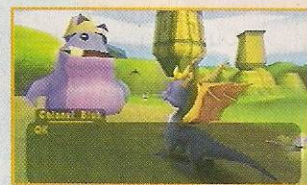
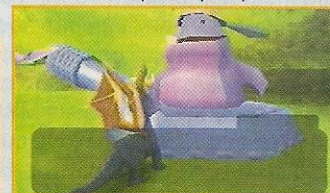
Conclusão

Então qual é o veredito final para Pirate's Moon? Bem, no geral a expansão de MW3 é um pacote sólido, mas desapontante quando comparado ao original. A falta de uma história coerente é perdoável, assim como a pobre AI, mas o design das missões e a dificuldade deixam muito a desejar. Ainda é possível ter diversão com Pirate's Moon, mas há horas em que você deseja pular em um Masakari de verdade e expressar suas opiniões nos escritórios da Zipper... particularmente no departamento de design de missões.

E chegamos a mais um final de jogo. Spyro não é um jogo tão difícil assim, mas você já deve ter notado que a estratégia é daquelas que você lê primeiro para saber o que vai encontrar pelo caminho, e não ficar lendo a todo momento para saber o que fazer. Mas para finalizar a aventura, você confere o restante das Orbs e Gems, tendo a oportunidade de habilitar o maior segredo do jogo. Vamos aproveitar este período de férias e mandar ver com mais coisas que estão chegando por aí, e logo traremos uma das mais esperadas estratégias de games de aventura, mas que está dando um pouco de trabalho vasculhar tudo por completo. Sem mais a acrescentar, continuemos com a estratégia...

E continuando de onde parou... Saindo de Metro Speedway, entre na fase que Moneybags abriu, Zephyr.

Zephyr — Orbs: 4 Gems: 400

Ao entrar, fale com o Coronel Blub. Ele lhe explica um pouco da situação: guerra! Um voluntário é necessário no momento, e Spyro é o escolhido. Adiante haverá alguns pássaros voando e círculos, e um mais novo no chão que engole balas e atira em quem chegar perto. Acabe com ele e com os demais que encontrar. E ao avistar um morrinho verdejante, fique nele para que as águias venham investir contra você; acabe com elas! Quando atravessar um buraco, onde, do outro lado, há mais um filhote que "atira", livre-se do problema e fique no lugar do filhote para que as águias venham atacar em seguida.

Logo aí ao lado estará o Sargento Tub (esse nome não é estranho por aqui...), ele está tendo problemas para operar o canhão, e pede para você abater o pássaro mais adiante. Suba no canhão (você o controla para os lados, para ↑ e para ↓) e derrube a ave. Ainda no canhão, procure uma altura boa para derrubar a porta que está atrás da ave, ao conseguir vire o canhão para trás e derrube outra porta. Ignore esta última e entre pela primeira, onde você encontra alguns pássaros que jogam barris. Livre-se deles com cuidado, e não vacile perto dos filhotes (eles descem o tapa na cara!).

Chegando do lado de fora, suba em cima do outro canhão e derrube a porta na torre adiante. Pule para lá e tome cuidado com mais daquelas aves arremessadoras de barris. Depois de cruzar a ponte que liga a torre até a estrutura do outro lado, vire à esquerda. Detone mais duas aves no caminho para poder chegar até outro canhão. Atire na porta da torre lá do outro lado da ponte (onde dois pássaros voam em círculos ao lado). Tendo uma boa pontaria, a casinha da torre vai pelos ares! Antes de sair do canhão, faça um esforço para acertar as duas aves que voam ao lado da ex-torre (tiros em seqüência funcionam!). Seguindo para o que restou da torre, você encontra Corporal Glug. Impressionado com a explosão e com sua ajuda, ele lhe entrega o **Zephyr Talisman**, mas antes de ir embora, caia da torre e resolva os demais problemas pendentes.

Aos pés da torre você coleta mais algumas Gems, e logo avista uma entrada com uma escada na parede. Antes de seguir para ela, procure o pequeno Bo Peep — que segura um cajado — que pede ajuda para resgatar suas vacas (estes pequenos "elefantes" com bolinhas marrons... só em jogo para se ver uma coisa dessas!). Ele pede cinco vacas, então já comece dando uma baforada no traseiro da que está aí, de forma que ela vá parar no cercado atrás de Bo Peep. Circulando nesta mesma região, estão mais duas. Agora suba por aquela escada na parede da caverna e você chega numa outra área, onde há alguns pássaros voando em círculos, e mais duas daquelas... vacas estranhas vagando na parte de baixo. Faça a coleta de Gems e siga rumo ao portal de energia (que já deve estar acionado). Pegando o fogo, derrube as aves acima de você, e em seguida atire na caixa prateada no alto do morro verde. Feito isso, atire nas estranhas vacas. Um tiro com este fogo faz com que elas saltem bem alto, alto o suficiente para que elas subam pelo morro íngreme. Leve-as pela caverna por onde você chegou, mas antes de ir embora, não deixe de pegar as Gems no alto daquele morro — não esqueça também de destruir um daqueles vasos com uma **?** es-

tampada.

Levando as duas vacas para Bo Peep, ele lhe entrega a 1ª **Orb** como agradecimento, só que ele quer que você encontre o restante. Estando nesta área novamente, siga até as faíscas brilhantes, e suba por ela. Lá em cima estará o vaso com a **?**, faça o caminho de volta até o começo do jogo, destruindo os vasos, e você coleta mais Gems. Volte até as faíscas brilhantes e desça novamente, entrando pela caverna ao lado. No final dela estará Romeo (ah, tá!), ele pede para você encontrar o Professor, que poderá ajudá-lo a trazer Juliet... até... ele (Romeo & Julieta...). Flutue até o barranco do outro lado e acabe com os filhotes, siga em frente e encontrará um caminho que leva até o Professor e a mais uma das vacas.

Falando com o Professor, ele lhe entregará uma semente mágica — da qual nasce um pé de plataforma... é isso mesmo! —, use-as nos buracos no chão para criar um plataforma. Você pode pegar a semente novamente se cuspir fogo na plataforma que ela formou. Siga para perto de onde está Romeo, só que vá pela parte baixa para encontrar mais algumas vacas. Do lado esquerdo, você encontra um buraco no chão. Use a semente para chegar até o buraco na parede, onde você pega outra semente. Leve esta até onde estava o professor, e jogue dentro do buraco mais próximo a ele. Volte para recolher a anterior e use-a no buraco ao lado da última. Use as plataformas para pegar uma terceira semente, jogue-a no terceiro buraco para levantar uma plataforma até a estrutura acima. Lá em cima haverá uma outra semente, pegue-a e olhe para os dois inimigos na ponte do lado esquerdo. Agora olhe para baixo, para mirar no buraco (usando ▲) e acertar o mesmo para erguer outra plataforma.

Siga para lá e acabe com os inimigos, então pegue a outra semente e use-a no buraco. Nesta nova plataforma, pule para o caminho do lado direito. Vá seguindo pelo caminho aí em cima, e no final você encontrará novamente o Professor, ele agradece por ter conseguido mais duas sementes, dando-lhe 2ª **Orb**. Ele lhe dá as duas sementes também, por enquanto pegue somente uma e pule em cima da elevação com um buraco (não use a semente aqui ainda). Depois que chegar ao outro lado, deixe a semente aí e vá buscar a outra. Vá para o lado onde você deixou a outra, e de lá, jogue-a no buraco da elevação que acabou de ser usada. Pegue a outra semente e siga pelo caminho, que dará uma volta para você subir pela plataforma levantada a pouco.

Do outro lado, use a semente no buraco para poder chegar até Juliet, que lhe dará a 3ª **Orb** e encherá os ouvidos com a frase clássica: "Romeo, Romeo, onde está..." A seguir, Juliet voará até seu amado (tá né, uma coisa estranha apaixonada por uma ave). Antes de sair desta região, não esqueça que há mais duas vacas vagando por aqui. Vá até elas e leve-as até a beira da entrada da caverna onde estão Romeo e Juliet, mas não use o fogo para tentar jogá-las até o outro lado. Aqui a manha é mirar e dar cabeçada para que a vaca seja lançada até o outro lado. Faça este esquema com as duas e do outro lado, é só levá-las até o cercadinho de seu dono, ganhando assim a 4ª **Orb**; agora é só seguir para a saída (acima de você).

Terminando mais esta fase, sua próxima parada é a fase Crystal Glacier (basta ficar de costas para as faíscas brilhantes e seguir em linha reta para avistar o portal perto do muro).

Crystal Glacier   Orbs: 2   Gems: 400

Logo ao começar, descongele o carinha próximo de você, Widge. Ele explica a situação, e pede para você descongelar os outros. Faça o que ele disse e suba na ponta baixa da gangorra; eles o lançarão ao outro lado. No outro extremo, detone os cesto do lado direito e vá acabar com os homens-gelo. Colete as Gems e acione os vasos foguetes no terreno mais alto, e livre o último carinha da pedra de gelo, depois de acabar com outro homem-gelo. Vá falar com um dos caras e como agradecimento, eles formarão uma escada até a abertura no alto da parede.

Lá em cima haverá mais algumas Gems e vasos, uma espécie de coelho de gelo (de nariz pontudo), virá contra você: fogo nele! Detone o homem-gelo e pule para o outro lado. Indo para a direita, beirando a divisa o buraco, você encontra alguns cestos. Mas antes, detone outros coelhos e colete mais algumas Gems. Dê a volta ao redor da tenda e colete mais algumas Gems.

Dê uma volta na tenda seguinte, para só então seguir caminho e encontrar Moneybags, ele cobrará uma pequena taxa por formar uma ponte para você. Antes de atravessar a ponte, vá para o pequeno pedaço de gelo do lado direito, onde pode pegar mais algumas Gems e detonar mais um home-gelo. Ao cruzar a ponte,

detone todos os inimigos do outro lado, além de pegar todas as Gems, atravesse a ponte de gelo aí ao lado e do outro lado acabe com mais alguns homens-gelo e liberte os carinhas. Depois pare para falar com um deles, que vai

agradecer e rolar uma grande bola de neve para destruir as grades de gelo que prendem seu líder. Shaman Tuk agradecerá por ter descongelados seus súditos, e lhe entrega o **Crystal Glacier Talisman**.

Pegue as Gems que estão por aí e volte um pouco, atravesse a ponte de gelo — cruzando a ponte, olhe para a direita e vá para trás do pedregulho, para localizar uma ponte de ossos.

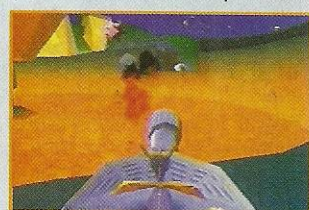
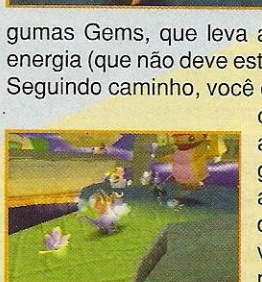
Logo você avista o Shaman Tok, que diz que perdeu seu bichinho de estimação na neve, o jeito é ir procurá-lo. Continue pelo caminho com algumas Gems, é siga até chegar no limite. Você verá um filhote de tigre antes de sabre andando sem rumo. Colete as Gems e depois siga-o, ele vai parar diante do buraco no gelo para pescar... só que você terá de ajudá-lo, cuspindo fogo no peixe que saltará. Repita esta manha mais duas vezes e ele o seguirá, então é só voltar até o Shaman e você ganha a 1ª Orb.

Agora volte até aquela ponte onde Moneybags cobrou pela ponte. Olhando para baixo, você avista o Shaman Tik, ele pede para você derrotar algumas aranhas de gelo durante o trajeto ao redor do lugar. Use o portal mágico para voar e acabar com todas elas — não se importe em pegar as Gems no caminho, faça isso depois de acabar com todas as aranhas —, para que Shaman Tik lhe entregue a **2ª Orb**. Vá coletar as Gems e mais esta fase estará completa.

Voltando a Autumn Plains, vá para o portal um pouco antes da escadaria onde você aprendeu a escalar; sua próxima parada é Breeze Harbor.

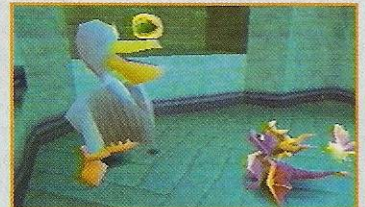
Breeze Harbor Orbs: 3 Gems: 400

Antes de tudo, olhe para trás e acabe com o bicho do balde usando a cabeçada (ele não morre com fogo). Atrás do cano existem mais dois vasos e algumas Gems adiante, quebrando-os, vá até o outro bicho do balde e acabe com ele. Antes de seguir em frente, do lado esquerdo, numa área isolada, você avista o pelicano Beaky, que diz estar precisando de ajuda para acender os fogos em determinados pontos, mas sempre algum engraçadinho apaga. Pegue as Gems ao lado dele e siga até a pilha de gravetos embaixo da grande caixa de água. Acenda o fogo e vá para a outra extremidade do cano, para poder subir.

Na área seguinte, você deve seguir diretamente para o canhão, livrando-se do bombeiro e dos seus comparsas. Pegue as Gems e use o canhão para derrubar uma bola de espinhos prateada. Depois vire para trás e detone a caixa prateada no alto da elevação. Feito isso, fique perto da elevação onde a caixa foi estourada, dê um pulo e flutue (usando aquela manha do ▲, ensinada por Hunter), para subir e coletar as Gems. Agora vá coletar todas as Gems, para só então seguir adiante e encontrar mais uma pilha de gravetos. Acenda-os, e entre n'água para coletar mais algumas Gems. Do outro lado, você haverá mais alguns inimigos e mais uma fogueira para ser acesa, a qual vai fazer uma hélice funcionar e impulsionar um barco voador. Mas antes de ir pelo barco, olhe tome caminho pelo lado esquerdo da hélice, que o levará até o pelicano Gobble, que pede para você acabar com algumas bolas de metal. Suba no canhão e faça a festa, atirando nas bolas que aparecem do lado esquerdo e numa caixa prateada em cima de um caminho bem mais à frente. Ainda vão faltar alguns, então detone a caixa prateada e siga pelos barcos voadores.

Do outro lado, acabe com mais uma leva de inimigos, e do lado direito existe uma entrada que leva até outro canhão onde o serviço anterior pode ser terminado, e Gobble lhe entrega a **1ª Orb**. Seguindo o caminho normalmente, mais adiante haverá outra entrada com algumas Gems, que leva até o portal de energia (que não deve estar ativo ainda). Seguindo caminho, você chega até uma catapulta, acenda a fogueira — na área isolada com dois inimigos e uma vida — e ela entrará em funcionamento. Subindo nela, você é arremessado até o navio flutuante, onde há alguns inimigos que devem ser eliminados antes de acender as duas fogueiras (uma de cada lado do navio).

Feito isso, examine o navio da popa à proa para coletar algumas Gems. O navio vai levantar-se e abrir caminho até Squawk, que com gratidão lhe dará o **Breeze Harbor Talisman**. Colete a Gems e retorne até o portal de energia, como ele está acionado você poderá chegar até a área acima, onde encontra o pelicano Fisher. Ele construiu uma máquina que precisa de reparos, e você deve coletar as peças no caminho. Pegue as Gems ao redor e suba no carrinho atrás de Fisher.

Para controlar é simples, o importante é que você tenha boa pontaria (caso erre, você terá de fazer todo o trajeto novamente). Assim que o carro estiver em movimento, abra fogo para detonar mais uma caixa prateada, o carrinho vai fazer uma volta pela direita, pule a quebrada no caminho e mais adiante a pista fica mais larga, permitindo que você mova o carro para os lados. Pegue as engrenagens e volte para o caminho normal, e quando chegar na curva, onde os caminhos ficam juntos, coloque para → e entrar no caminho seguinte. Pule

a quebra do caminho e faça um zig-zag pelos blocos no caminho, e depois da curva, você avista uma seta com um alvo (não atire nela). Seguindo caminho, um pequeno guindaste soltará caixas ou um barril explosivo, destrua-o para passar e dar uma volta completa para pegar mais algumas engrenagens.

Na volta seguinte, acerte aquela seta e entre à esquerda, e cuidado na hora do pulo. Outro guindaste estará soltando algumas caixas no caminho, tente destruí-las mas há uma pequena possibilidade de que estas caixas não o derrubem do carro. Na seqüência, atire na seta e entre à esquerda novamente para coletar as demais engrenagens, e depois de dar mais uma volta, acerte a seta novamente e siga por entre as caixas no caminho. Adiante haverá uma rampa e uma curva para a esquerda, siga por esta última, destruindo os barris explosivos, e deixe o carrinho levá-lo para mais uma volta até o último trajeto, de forma que você chegue até aquela divisa de caminhos, para então seguir pela rampa e coletar as engrenagens restantes; Fisher agradecerá e lhe entregará a **3ª Orb**. Para pegar as Gems restantes, volte até o começo da fase e coleta-as perto da primeira fogueira que fora acesa. Com mais esta fase 100%, é só seguir para a saída!

Terminando todas as fases do começo de Autumn Plains, suba pelas escadas e entre pelo portal adiante que dá acesso a Scorch, mas antes de entrar vasculhe ao redor para pegar Gems.

Scorch Orbs: 2 Gems: 400

Entrando na fase, fale com a pequena Greta, que diz que seu irmão e ela estavam fugindo do castelo, quando seu irmão acabou sendo capturado pelos soldados malvados. Seu objetivo é abrir caminho para que Greta chegue até seu irmão. Antes de seguir para o portão, à sua esquerda, siga em frente para acabar com dois guardas, e mais adiante você aciona um interruptor que hasteia uma bandeira; ela abrirá o portão. Desça pela direita e acabe com mais alguns guardas e colete todas as Gems que encontrar, aproveite e acabe com os camelos de duas pernas (?) que estão amarrados por aí — eles dão cabeçada e só morrem com fogo!

Na área seguinte, haverá mais alguns guardinhas de prontidão. Acabe rapidamente com o que está com uma arma de fogo, depois acabe com os demais e colete todas as Gems no caminho na parte de baixo. Volte e suba por uma escadaria aí perto, para encontrar Hunter. Ele precisa recapturar os macacos que fugiram de Avalar, e você tem de ajudá-lo. Siga-o, e toda vez que ele parar embaixo de uma das árvores, cuspa fogo nas mesmas para que os macacos caiam no cesto. Faça isso até que Hunter colete todos os macacos, para ganhar a **1ª Orb**. Com a tarefa concluída, colete todas as Gems aí de cima e siga para o próximo interruptor. Vá pelas partes altas do caminho rumo ao portão seguinte. Mais adiante estará uma daquelas caixas prateadas e um coqueiro (ou seja lá o que for). Pule e flutue até o guarda do outro lado, então acione o interruptor da próxima bandeira. Coletando todas as Gems, siga para a área seguinte.

Acabe com mais alguns guardas, para só depois explorar as partes altas e pegar mais algumas Gems. Siga pela área e vá por dentro da parede para pegar mais Gems. Chegando até a

ponta, pule para o morro adiante, para dele chegar até o próximo interruptor — acabe com o guarda antes. Feito isso, antes de segui pelo portão você deve seguir por uma entrada do lado esquerdo do portão, que o levará até uma área com uma água azul clara, na qual não dá para nadar. Siga pelo caminho para chegar até mais uma daquelas subidas de energia, que o conduzirá até uma área isolada onde tem um monte de vasos atados a bombas; acenda um deles que a reação em cadeia será imediata, depois é só coletar as Gems e fazer o mesmo caminho para voltar.

Entrando pelo portão seguinte, você chega em uma área com alguns cestos. Vá fazendo caminho para a direita e acabe com mais alguns guardas — detone alguns vasos numa pequena área circular ao lado —, para mais adiante encontrar Greta e mais alguns guardas. Livre-se deles e depois fale com ela para ganhar o **Scorch Talisman**. Mas como a missão ainda não acabou, siga em frente para encontrar o irmão de Greta, Handel. É hora de tomar parte numa missão secreta que Handel irá propor. Você deve detonar uns carinhas que ficam no alto de mastros, guardando as bandeiras. Bem, o portal de energia (que lhe dá a habilidade do fogo), estará acionado. Passe por ele e siga para a mesma direção em que Handel está olhando, o caminho para voltar.

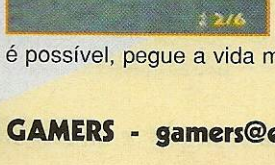
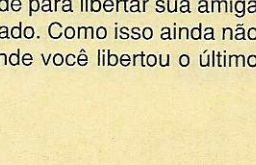
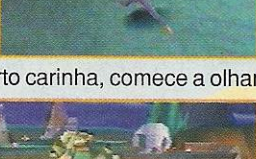
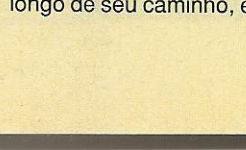
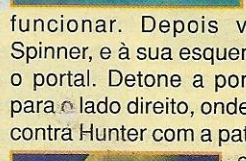
Quando avistar o primeiro coqueiro, fique perto dele e olhe para o portão de onde você veio, olhando para a parte de cima de um mastro, para avistar um carinha. Use ▲ para acertá-lo, e mais um pequeno desafio ocorrerá. O cara irá voando no tapete até chegar a Handel, você só deve segui-lo. Ele jogará bolas de energia — se tomar uma, volta tudo de novo —, esquive-se delas e vá seguindo o cara. Handel pegará a primeira das três bandeiras.

Agora passe pelo portal de energia repita todo o esquema até o lado de fora, mas desta vez você deve chegar até aquela caixa prateada para poder destruí-la, e no embalo pegar o segunda bandeirinha. Faça a mesma manha do primeiro (o caminho será um pouco mais longo). Chegando a Handel novamente, pegue o fogo e siga para o primeiro portão que você abriu (fique perto da parede). Faça a mesma coisa dos anteriores e Handel lhe dará a 2ª **Orb**; tendo todas as Gems, é só ir embora.

Mais uma vez em Autumn Plains, o caminho a ser seguido agora é pela escadaria aí ao lado. Na parte de baixo haverá mais Gems para serem coletadas e entre pelo portal adiante, que dá acesso à fase Fracture Hills.

Fracture Hills

Orbs: 3 Gems: 400

Você já começa falando com Lila, ele pede para que você liberte os outros que foram transformados em pedra. Colete as Gems e detone os vasos, e aproveite e destrua a cobertura de pedra do primeiro carinha da gaita de fole aí ao lado, a música dele destrói camadas de uma montanha que encobre alguma coisa. Siga pelo vale verde e vá queimando qualquer moita e árvore que se mexa, durante todo o caminho você encontra mais alguns caras petrificados. Depois de libertar o quarto carinha, comece a olhar para a esquerda mais adiante, para localizar os outros dois. A música revela o final da fase, mas ainda é cedo para sair. Depois de libertar o último carinha, vá falar com Spinner. Ela pede para libertar sua amiga atrás das portas logo ao lado. Como isso ainda não é possível, pegue a vida mais ao lado, e suba até onde você libertou o último carinha. Dê uma olhada para estudar o lugar e logo abaixo. Perceba que existem alguns rios de lava e alguns gigantes com picaretas. Desça até eles e dê cabeçadas para que eles sejam jogados dentro da lava, não esquecendo de fazer a limpa com as Gems.

Faça isso com todos que encontrar, para ter espíritos suficientes para o portal de energia funcionar. Depois volte até Spinner, e à sua esquerda estará o portal. Detone a porta e siga para o lado direito, onde você encontra Hunter com a patas petrificadas. Ele pede uma ajuda, saia e continue indo para direita, para encontrar o Alchimist que pode ajudá-lo. A condição é que você o escolte até Hunter (ele vai dar o mó rolê). Vá acompanhando-o ao longo de seu caminho, e espere os gigantes olharem para

ele — você não pode deixar que os gigantes o acertem —, para então partir para a cabeçada e empurrá-lo! Mas fique atento, só faça isso quando o cara estiver o mais perto possível dos gigantes, pois ele nem sempre segue o caminho à sua frente (o maldito faz meio volta e segue outro). Conseguindo protegê-lo durante o caminho, Hunter fica livre e lhe entrega a **1ª Orb**, mas ele precisa de ajuda para livrar-se dos gigantes, mas você tem que aprender o **Headbash**. Saia e explore completamente a área, coletando todas as Gems. Volte até o portal de energia e prepare-se para algo bem trabalhoso.

Fique de frente para a porta que você quebrou na cabeçada, assim que habilitou o portal. Passe correndo e, sem bater em nada, você deve passar por entre os inimigos, seguindo para a esquerda, e pular para uma entrada. Ignore os vasos e Gems que passarem, pois você deve estourar a porta que barra o caminho e seguir sem parar. Na seqüência, pule o rio de lava e siga diretamente para a outra porta adiante. Ela dará em um corredor que o leva até uma rampa no final, que leva até um outra porta. O caminho a seguir é um estreita ponte que o levará até aquela porta que Spinner falou. Detone a porta e liberte Krista para ganhar a **2ª Orb**. Se você explorou muito bem o caminho de baixo, onde jogou os gigantes dentro da lava, deve ter encontrando uma caixa prateada entre um portal grande. Note que há uma ilha no meio da lava que leva até esta caixa prateada, e que a estreita ponte está ao lado — apenas um pouco distante. Para estourar esta caixa prateada, você deve sair correndo, fazer todo aquela rolê e, quando chegar na ponte, e avistar a ilhota no meio da lava, pule até ela e dela para a área do portal rumo à caixa prateada. Se você conseguir de primeira, parabéns! Não se preocupe em tentar várias vezes se for o caso.

Como não há mais nada para se fazer (até aprender o Headbash), siga para o castelinho que surgiu de dentro da montanha que a músicas do caras destruíram, e lá você encontra Sheila que agradece a ajuda e lhe entrega o **Fracture Hills Talisman**. Antes de ir embora, certifique-se de que tenha coletado todas as Gems, pelo menos.

CONSEGUINDO A TERCEIRA ORB...

Estando com o Headbash, vá falar com Hunter e ele vai iniciar uma caçada contra os gigantes. Depois que Hunter derrubar um gigante com a flechada, você deve pular sobre o mesmo e usar o Headbash para acabar com ele. Mas a velocidade é fundamental, pois os gigantes levam pouco tempo para se levantar, e se isso acontecer, você deve fazer tudo de novo. Conseguindo acabar com todos os inimigos da área, Hunter lhe entrega a **3ª Orb**.

Fora de Fracture Hills, siga pelo corredor ao lado e você logo, logo chega até a entrada de Magma Cone (com alguns vasos ao redor); entre nela.

Magma Cone Orbs: 3 Gems: 400

Entrando na fase, vá conversar com Loonei. Ele fala que cancelou a festa por causa de alguns problemas. Colete as Gems aí em baixo e suba pela escada ao lado do carinha. Aí em cima você encontra alguns inimigos, entre eles alguns gigantes. Para acabar com os ditos gigantes, você deve dar cabeçada neles para que fiquem embaixo do grande **X** vermelho. Os carinhas que atacam bolas azuis em você, o jeito é na cabeçada. Colete todas as Gems aí por cima e acabe com todos os inimigos; explore cada cantinho. Do lado direito da tela, você deve ter notado uma torre em formato de cone, ao lado dela (perto da lava) existem algumas Gems. Pegue-as e vá para a parte de trás, para poder subir pela escadaria.

Na parte de cima, suba em cima da pedra que tem três cestos, destrua os mesmos e depois pule da ponta da pedra rumo ao espaço na parede (use a manha com o ▲), para chegar até um vaso foguete. Estourando-o, vá para o lado esquerdo e destrua todos os

cestos e colete todas as Gems, mas não deixe de olhar para a torre em formato de cone para reparar um conjunto de escadaria e uma abertura (se precisar descer para pegar as Gems que caíram, suba novamente pela escada e fique no ponto de onde você viu a abertura na torre).

Olhando para a abertura na torre, pule e flutue até a escada para chegar até a abertura. Entrando por ela, faça o contorno por dentro para pegar as Gems, depois caia. Lá embaixo você encontra mais alguns vasos e Gems, Hunter estará lá também. Falando com ele, para que ele diga que encontrou esta caverna onde pode fazer um joguinho rápido, um desafio. No chão há rachaduras de onde os geiseres de vapor jogam peças de cristal de gelo. O objetivo é pegar 15 antes de Hunter. Preste atenção no jato de vapor que se movimenta pelas rachaduras, e vá seguindo-o, para pegar o cristal de gelo quando este sair. Você também pode ficar seguindo Hunter, e sempre pegar as peças que ele tentar pegar, mas ele pode ser rápido. Bem, de uma forma ou de outra, você deve pegar dez cristais de gelo antes de Hunter. Conseguindo tal façanha, ele lhe entrega a **1ª Orb**. Ele fala que entrega outra Orb se você jogar com ele novamente, desta vez ele estará um pouquinho mais rápido e os geiseres de vapor vão ser mais rápidos para terminar. Depois de tentar algumas vezes, e conseguir 15 cristais de gelo antes de Hunter, você ganha **2ª Orb**. Como não há mais nada para fazer, colete todas as

Gems do local e suba novamente para o alto da torre. Lá de cima, caia e suba pela escadaria do outro lado da torre, para voltar ao terreno superior e seguir pela direita. Empurre mais um gigante para o **X** no chão, depois é só continuar o caminho. Certificando-se de que tenha coletado tudo aí em cima, olhe para a torre em formato de cone, e suba por uma escada nela. Chegando ao limite, pule para a escada ao lado. Atravessando a ponte Moneybags estará esperando do outro lado. Do lado esquerdo da tela existem alguns cestos, enquanto do lado direito, mais exatamente no espaço na parede, existem algumas vidas extras (flutue até lá). Fale com Moneybags para que ele lhe ceda o elevador... por uma quantidade considerável, claro. Pegue as Gems e desça.

Na parte de baixo, colete mais algumas Gems e saia, para do lado de fora, avistar um vulcão (a torre na sua frente) em erupção. Pule para a borda que o circula e suba pelas escadas, indo para o lado esquerdo e sempre para cima. Tome cuidado com algumas pedras que vão estar caindo. Quando chegar nas duas escadas que levam ao topo, você deve subir indo de uma para outra, afim de evitar levar pedradas! Chegando ao topo, o vulcão será tapado e tudo fica bem. Bippo lhe agradecerá, e acaba entregando o **Magma Cone Talisman**.

Ao invés de ir embora, fique na ponta da plataforma e vá até Chedda, que pede para você destruir os monstros de lava. Passe pelo portal de energia e voe ao redor da montanha procurando pedras no alto dos jatos de vapor no pé do vulcão, que é a única coisa que derruba os monstros de lava. Toda vez que derrubar um monstro, pegue outra pedra. Toda vez que seu marcador estiver no final, volte até o portal para recarregá-lo. Prestando bastante atenção pelas paredes, logo você encontra uma abertura que conduz através de uma caverna, onde estão mais alguns monstros. Depois de acabar com todos, Chedda lhe entrega a **3ª Orb**. Use a habilidade de voar e colete todas as Gems do local. Completando a fase, é só sair.

Continuando pelo corredor, no caminho você topa com Moneybags. Falando com ele, o cara libera acesso até à fase Shady Oasis. Sem muita alternativa, entre!

Shady Oasis — Orbs: 2 Gems: 400

Pegue as Gems ao seu redor e vá falar com Shorty, ele pede ajuda (tá bom... você já deve ter entendido). Bafore na árvore para cair uma fruta que deixará Shorty grande o suficiente para detonar a porta, abrindo caminho para você. Vá seguindo-o e cuidado com os inimigos, principalmente com a gênia que pode jogar magias contra você. Logo você encontra Shorty novamente, e avista uma caixa prateada. Faça uma limpeza na área e continue seguindo o carinha — logo um inimigo usando escudo aparecerá, para acabar com ele só mesmo na cabeçada para quebrar o escudo, depois e do jeito que quiser —, para derrubar mais uma fruta para ele.

Continuando sua perseguição, acabe com mais uma gênia e mais inimigos que estarão pelo caminho. Shorty o levará até a próxima árvore, derrube o fruto (use as plataformas para chegar até a árvore) e faça a limpa no lugar. Tome

cuidado para não tocar nas águas borbulhantes durante a jornada, e continue seguindo Shorty. Logo mais, na hora de pular por círculos no meio da água borbulhante, pegue uma pedra perto e leve-a consigo. Na sala seguinte você terá de jogá-la na árvore que está fora do alcance. Finalmente Shorty chega a seu destino, e como agradecimento ele lhe entrega o **Shady Oasis Talisman**, colete todas as Gems aí por cima e vá falar com Bruno aí ao lado. Ele diz que três pilantras estão por aí com lâmpadas mágicas, você deve acabar com eles e trazer as lâmpadas.

Antes de seguir, certifique-se de que tenha destruído o vaso com a **?** estampada, então caia na área abaixo para pegar um dos pilantras e estourar aquele vaso novamente. Aproveite para procurar o foguete que detona aquela caixa prateada (mas note que existe outra com um alvo em cima), depois vá para o portal de energia perto de Grundy, que diz que seu irmão ficou preso numa pedra, mas você precisa do Headbash. Passe pelo portal e você fica imune a água borbulhante, então inicie a perseguição ao carinha. Ele correrá por dentro da água e tentará dar umas dribladas, mas se você chegar perto dele, abra fogo. Detone todos os vasos e colete todas a Gems possíveis, depois suba pelas faíscas de energia e faça o caminho de volta até o começo da fase.

No caminho você encontra mais um pilantrinha com a lâmpada, corra atrás dele e fique esperto para as curvas ao redor dos pilares, pois estes carinhas são rápidos. Quando estiver próximo deles cuspa fogo, pois na cabeçada é quase impossível pegá-los! Recuperando a segunda lâmpada, continue o trajeto de volta. Quando avistar o terceiro pilantra, vá até ele e prepare-se para mais uma corrida onde você deverá pular e ser rápido. O carinha vai dar voltas ao redor do lugar, mas o vacilo dele é quando ele pula na parte alta do outro lado da água borbulhante, você pode pular na parte de baixo e assim que ele cair, pode abrir fogo no traseiro dele (antes disso, colete todas as Gems do lugar). Pegando esta última lâmpada, Bruno lhe entregará a **1ª Orb**. Antes de sair da fase, detone o vaso da **?** para pegar suas Gems (e não esqueça de pegar as Gems da caixa prateada que você estourou), depois volte e saia da fase.

CONSEGUINDO A SEGUNDA ORB...

Estando com o Headbash, vá falar com Grundy (você deve estar com o portal de energia ativado) para ajudá-lo. Algumas criaturas (animais de pedra) vão sair de um buraco na parede, pule sobre elas e aperte ▲, para detonar todas elas. Terminando o serviço, Grundy dá a **2ª Orb**. Antes de ir embora, não esqueça de estourar aquela caixa prateada com o alvo em cima, e esta fase estará completa.

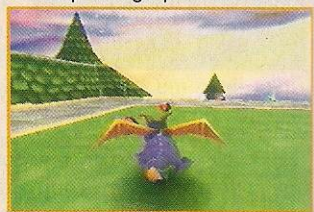
Concluindo esta outra fase, volte até o corredor e, quando chegar numa curva para a esquerda, olhe pelas colunas para avistar Moneybags em um pequeno pedaço de chão e o portal de entrada para Icy Speedway que ele abre (liberando um verba, claro); flutue até lá!

Icy Speedway   Orbs: 1   Gems: 400

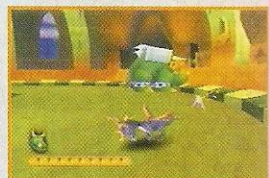
Essa é mais uma daquelas, simples e bem fácil (depois de ter pegado a manha nas outras duas). Ao começar, você avista alguns carinhas de pára-quedas sendo puxados por outros que estão de esqui motorizado. Detone os pára-quedistas, de depois passe pelos portais e vá seguindo por eles até que estes se acabem, então você avista alguns carinhas patinando (estes são o próximo alvo). Acabe com todos que encontrar, inclusive umas criaturas dentro da água. Acabe com tais criaturas — voe paralelo e próximo da água — e os patinadores no caminho. Eliminando estes últimos, você volta até onde estavam os pára-quedistas sendo puxados, como eles já foram eliminados, acabe com os que puxavam eles, e as 400 Gems são suas.

Tente novamente na fase e vá para o chão. Perto de onde estão os pára-quedista existe um Iglu, e dentro dele estará Hunter. Detone o Iglu na cabeçada e Hunter propõe um desafio. Ele irá puxá-lo com uma lancha, enquanto você está atado a um pára-quedas. O objetivo é passar por dentro de 50 círculos. Não é

difícil, mas na primeira vez não é fácil. O trajeto pode apresentar algumas complicações, e até manobras rápidas para os lados. Conseguindo, Hunter lhe entrega a **Orb**.

Do lado de fora da fase, use as faíscas para chegar ao outro lado novamente, então prossiga pelo corredor e preste atenção na parede do lado esquerdo — haverá uma rachadura nela! Vá de cabeçada e bote a parede no chão, então suba pelas faíscas brilhantes. Quando estiver lá em cima, colete todas as Gems e suba pela outra coluna de faíscas brilhantes, que o conduzirá até o topo da torre onde estão mais algumas Gems. Depois da coleta, olhe para o muro que o conduziu até a primeira Orb de Autumn Plains (do lado esquerdo). Quando passou pelo muro, do lado esquerdo do mesmo, você deve ter percebido uma coluna. Muito bem, você terá de pular e planar até esta coluna, para pegar a **2ª Orb** e as últimas Gems de Autumn Plains. Pule para o muro e dele siga novamente para o último trajeto do corredor, só que agora você seguirá para o final dele. Lá você encontra Elora e a batalha contra o segundo chefe terá início.

Gulp's Overlook

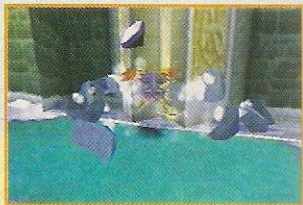
Spyro chega quando Ripto e Gulp estão conversando, pois os dois estão com uma fadinha. Spyro a liberta, e Gulp entra em batalha... pensando que é hora do almoço!

Esta batalha é parecida com a anterior, não apresenta muita dificuldade até certo ponto, mas se vacilar a coisa fica meio perdida. Algumas aves pré-históricas trazem alguns ovos, e dentro destes haverão armas que serão usada (se for a bomba, dê cabeçadas até ela ficar próxima de Gulp, cuspa fogo e saia de perto; se for o míssil, abocanhe-o e cuspa na direção de Gulp; se forem os latões, jogue-os contra Gulp). Também haverá as galinhas, e elas podem encher tanto seu life quando o life de Gulp, se este as pegar; as armas também podem ser usadas contra você e elas variam bastante, exigindo que você pule ou corra para longe.

Depois de acertar o primeiro ataque, Gulp partirá para cima de você com a finalidade de esmagá-lo, saia correndo e andando em círculos, até tomar distância suficiente e preparar o próximo ataque. Gulp também atira bolas de energia, e para livra-se delas é necessário um pouco de esperteza, algo do tipo "corra para um lado, depois que o tiro for dado, corra para o outro e vá repetindo a manha..." e você não terá muitos problemas. Conforme Gulp for levando pancada, mais tiros ele dará. Derrotando Gulp, Ripto acaba despencando e sumindo, tudo volta ao normal e Elora, para compensar as férias perdidas de Spyro, dá um "jeitinho" para que não seja perda total, mas durante o descanso, algo ainda ficou faltando...

Uma outra cena mostra Elora, o Professor e Hunter trabalhando no portal, preparando uma surpresa para Spyro (mandá-lo para o mundo dos dragões). Ripto aparece para estragar tudo e acaba com o portal, espalhando um monte de Gems. O pilantra pega o grande cristal vermelho e domina mais um castelo!

World 3: Winter Tundra — Orbs: 3 Gems: 400

Você será mandado para o mundo de Winter Tundra, com os desafios finais. Converse com Elora e ela explica o que aconteceu, então desça pela ponte e colete todas as Gems que encontrar. Vá até Moneybags e ele lhe ensina o Headbash, é só você pagar. O comando é simples, pule e aperte ▲ para descer de cabeça. Retorne até o mundo anterior, Autumn Plains, e complete as demais fases.

Com mais um mundo completo, é hora de finalizar a história. Em Winter Tundra, não entre em nenhum portal ainda, perceba que existem alguns pedregulhos. Faça o Headbash em cada um deles, para pegar as Gems escondidas (vasculhe cada cantinho do lugar para localizar vaso fora de visão e coisas assim). Existe até uma pedra que fecha os portões (no lugar onde Moneybags lhe vendeu a habilidade). A propósito, você já pega a **1ª Orb** deste mundo escondida dentro de uma das pedras. Ficando de costas para o lugar onde você conversou com Elora neste mundo, vá para a direita e desça pela escadaria aí, coletando todas as Gems. Fazendo a limpa pelo local, a primeira fase deste mundo será Mystic Marsh.

Mystic Marsh — Orbs: 3 Gems: 400

Este é um lugar bem estranho, sem dúvida, e aqui as coisas vão ser mais exigentes. Detone os cestos atrás de você e vá falar com Hydrar, ele fala que alguma coisa aconteceu com a fonte mágica. Atravesse para o outro lado do rio e colete as Gems que encontrar, tome cuidado com os carafantes (elefantes que se escondem dentro daquelas cascas cheia de sabe-se lá o quê...), existem também os cararrinos (rinocerontes). Fogo não funciona contra eles quando estão dentro de suas proteções. Cuidado com os maguachim (é tudo mistureba, certo?) nos galhos, eles jogam frutas em você. Fazendo a coleta das áreas aí perto, e conhecendo

o naipe de inimigos que você vai encontrar, siga para fonte. Colete todas as Gems ao seu redor e siga em frente. Do lado esquerdo tem outra ponte, siga por ela e do lado esquerdo — dentro de uma torre — haverá faíscas brilhantes que o levam para cima (pegue as Gems que estão por aí, e se quiser vá visitar o restante dos lugares aí perto depois volte aqui).

No alto das torres você pega mais algumas Gems, vá pulando de torre em torre, e circulando pelas mesmas, certifique-se de que pegou todas as Gems. Acabe com todos os inimigos que encontrar lá por cima, depois que o portal de energia estiver acionado, vá para o terreno mais alto. Por aí, quase no meio de um lago, estará Snoozle que lhe entregará a **1ª Orb**. Detone o magachinim e vasculhe aí por cima. Ficando de costas para Snoozle, vá para o se lado direito e você chegará até uma caverna na parede, e um rio com algumas cestas e Gems em ambas as margens. Acabe com os cararrinos no baixo do rio, e volte. Mergulhe na nascente do rio e, no fundo, você encontra mais algumas Gems e vasos. Vão estar também alguns baiarrinco (tente adivinhar que mistura é essa!). Não os ataque quando eles estiverem inflados (você leva o prejuízo), quando eles estiverem normais, vá de cabeçada. Suba para terra firme e vá para o lado esquerdo, levando em conta a posição de Snoozle, e você encontra mais um portal. Use-o para chegar no terreno acima, para encontrar seu amigo Basil. Seu carro está com problemas, pois alguns esquilocegos pegaram uns plugs. Ficando de costas para Basil, olhe para a esquerda e você avista uma entrada aquática e um vaso atado a um balão no alto. Siga para lá, detone o vaso e dentro você encontra mais algumas Gems e inimigos.

Do outro lado, siga para aquela caverna perto da nascente do rio (pegue todas as Gems de lá e espere o esquilocego ficar dando a volta, então acabe com ele) e lá você pode avistar um esquilocego.

Perseguí-los é um pé no saco, eles são mais rápidos que aqueles carinhas das lâmpadas da Shady Oasis — a manha continua sendo a mesma: chegar perto e cuspir fogo. Detonando este esquilocego, você ganha o primeiro plug, o segundo esquilocego está nas torres. Conseguindo enganá-lo, você consegue o segundo plug, enquanto o terceiro está no começo do jogo, na outra margem. O último está pelos lados de Basil (este entra numa passagem mais adiante daquela submersa por onde você entrou a pouco). A manha é enganar fingindo que está indo para lá, então você para na entrada submersa que entrou a pouco, então fica esperando ele lá perto de Snoozle, e o último plug será recuperado para você ganhar a **2ª Orb**.

Tendo certeza de que coletou todas as Gems aqui por cima, desça e vá para o terreno mais baixo depois do rio, que corta a fase. Suba novamente pelas faíscas brilhantes e, no alto da torre, vire-se de costas e desça pelo outro lado. Lá você encontra mais algumas Gems e o Professor. Ele está sem seu material de trabalho, e pede para você trocar um ovo... Bem, pegue o ovo e vá até onde está Snoozle, do lado direito dele, no alto do galho de uma árvore, tem um ninho. Cuspa o ovo lá e pegue a semente a que o pássaro vai deixar cair. Siga até a margem do rio aí perto, e coloque a semente dentro do vaso; vai nascer uma flor que cuspirá um filhote de pato (ah, é assim que os patos nascem por aqui...). Pegue o filhote de pato e caia no rio que divide a fase (o rio logo no começo do jogo. Colete todas as Gems e destrua todos os vasos que encontrar. Na outra extremidade do rio você encontra dois patos, cuspa o pato perto da pata amarela, ela vai jogar uma cebola. Pegue a cebola e leve até aquela caverna perto da nascente do rio, jogue a cebola dentro do caldeirão e pegue a moeda de ouro. Siga para a fonte e jogue a moeda nela, para que esta jogue um lápis. Este você deve voltar até o Professor e entregar a ele, para que ele lhe entregue a **3ª Orb**. Se você coletou todas as Gems durante toda esta volta, a fase estará completa (caso não, procure as Gems restantes) e você poderá sair com menos uma fase para explorar.

Voltando a Winter Tundra, siga para a caverna do lado direito (estando de costas para o lugar onde você encontrou Elora pela última vez). O caminho até o portal passa por algumas Gems sobre o gelo e o depara com o Professor, que pede algumas Orbs para que o portal de Cloud Temples seja aberto.

Cloud Temples — Orbs: 3 Gems: 400

Fale com Alaric para que as explicações sejam dadas: o lugar está um caos e ele necessita de poder. Pegue as Gems e detone o carinha mau, Alaric arrumará o caminho para você continuar. Do outro lado, detone o carneiro e pegue mais Gems. Dentro do estabelecimen-

to, detone mais alguns vasos e colete algumas Gems, não esquecendo de livrar-se do carneiro. Siga para o lado esquerdo e no estabelecimento seguinte, detone os carneiros em cada ponta e dê uma volta por fora do estabelecimento, para detonar mais alguns vasos, depois suba pelas faíscas brilhantes. Na parte de cima você detona outro carneiro e cestas, depois pule e flutue até a entrada do estabelecimento seguinte.

Chegando ao outro lado do estabelecimento, acabe com os carneiros e detone o carinha mau para Alaric ajudá-lo novamente. Detone os vasos e pegue a vida, para então seguir caminho. Acabe com mais alguns carneiros, depois pule e flutue para o terreno do outro lado, onde, acabando com mais um carinha mau, Alaric o ajudará novamente (tome cuidado com os carneiros). Pegue as Gems e detone os cestos aí ao lado, antes de seguir por dentro deste estabelecimento, repare que existe um carinha grandalhão do lado esquerdo da tela — dentro de um cercado —, marque bem o lugar que você voltará aqui mais tarde. Dentro do estabelecimento, acabe com mais alguns carneiros e siga para o lado esquerdo, detonando mais um carinha mau. O caminho será liberado, e você, quando chegar do outro lado, se deparará com três carneiros. Detone todos e continue pela passagem ao lado. No final, Bartle lhe agradecerá pela ajuda, e lhe entrega a **1ª Orb**.

Antes de sair da fase, vá para o lado de fora e caia no terreno abaixo, seguindo para aquele carinha grandalhão, bobão, que fora citado a pouco. Antes de ir até ele, detone os cesto neste terreno e os que estão acima do portal de entrada, onde o cara está parado. Falando com o Agent Zero, você acaba de entrar num desafio de agente secreto, onde ele quer mostrar o clube secreto para você, mas ninguém pode saber que ele está sendo seguido. Então ele vai na frente e você o segue sem que ele o possa ver. Você deve se esconder atrás das árvores em terrenos muito abertos.

Passe atrás da árvore para que o agente comece sua jornada, e quando ele se mexer, saia do cercado e fique na lateral da parede ao lado cercado. Quando agente começar a andar novamente, siga-o rapidamente e fique perto dele (não encoste nele!). Ele vai pular para o outro terreno, e você deve pular quase igual a ele — de maneira que ele não o veja —, e do outro lado esconda-se atrás da parede e não da árvore (qualquer errinho e você é obrigado a começar novamente. Quando o agente abrir a porta, entre e siga-o de perto (ignore os vasos e Gems por enquanto), ele subirá a escadaria e abrirá a porta lá no alto (não se preocupe, ele não olha para trás neste momento). O terreno seguinte tem duas árvores, ele correrá para árvore do lado direito e, se quiser, você pode correr para a árvore do lado esquerdo e esconder-se de sua visão. Quando ele atravessar a ponte, e correr para trás da árvore, é mais aconselhável você ir para a mesma árvore que ele, só que ficando de frente para a árvore (não junto com o carinha), depois que ele olhar ao redor, ele correrá para a outra árvore, então você simplesmente fica no lugar onde ele estava na árvore anterior. Quando ele abrir a porta e entrar, siga-o e ele se surpreenderá por não ter percebido sua chegada, e acaba dando-lhe a **2ª Orb**.

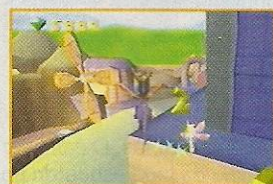
Saia e detone a caixa prateada com o alvo em cima (faça o Headbash), faça o caminho de volta coletando todas as Gems que você deixou no caminho, e ainda há uma caixa prateada para estourar — perto do cercado de onde o carinha saiu. Entre novamente no estabelecimento ao lado e siga para a direita, para falar com Murgen (ele precisa de ajuda para alertar a todos por causa do fogo). Passe pelo portal de energia e, com a habilidade de congelar, congele os trolls e use os como plataforma para chegar até o andar de cima. Colete as Gems e na sala seguinte, recarregue sua magia e congele o troll do outro lado. Flutue até ele, e no andar acima, congele o outro troll para chegar ao sino, pule e dê uma cabeçada no mesmo! O troll vai correr para junto do outro no andar de baixo, recarregue o gelo e use-os como plataformas para subir no andar aí ao lado, para congelar o outro troll e tocar o sino.

Murgen o trás de volta e diz que há mais trolls no teto. Use as faíscas brilhantes atrás do portal de energia para chegar até lá. Congele o troll abaixo da entrada e, subindo por ele, congele os que estão do lado de dentro para chegar até o sino. Tocando o sino, Murgen lhe agradece e entrega a **3ª Orb**. Pegue a magia de gelo novamente e suba mais uma vez, dê a volta ao redor do telhado e colete algumas das últimas Gems. Mas ao lado daquela entrada onde tem um troll pulando, tem uma plataforma onde se encontra um foguete. Congele aquele troll que fica andando em círculos, de forma a ter acesso à plataforma. Detonando a caixa prateada, você pega as últimas Gems e completa a fase, vá embora.

Se você destruiu a pedra que barrava o portão (onde Moneybags estava), você chega até uma nova área. Nesta, vire para o lado esquerdo e suba pelas faíscas brilhantes do lado, para chegar ao alto do muro (você seguirá em linha reta para o alto da escadaria adiante, então vire para a esquerda e caia em cima do muro) e pegar a **2ª Orb**. Desça do muro e entre pelo portal aí perto, que é a entrada de Robotica Farms.

Robotica Farms Orbs: 3 Gems: 400

Colete as Gems ao redor e vá falar com o fazendeiro GreeneBeene, os insetos estão atrapalhando muito e a energia foi cessada, permitindo a entrada de mais insetos. Pegue a esfera amarela e jogue no inseto na sua frente, o caminho que o leva para o outro lado está sendo barrado por mais uma criatura gigante que joga barrís. Livrando-se dele, vasculhe os dois lados desta área para pegar as Gems e detonar os cestos. Acabe com mais alguns insetos que aparecerão por aí. Existe um besouro de solo que só pode ser derrotado usando o Headbash. Antes de seguir para a área seguinte, desça e colete as Gems abaixo da ponte, depois siga por cima da ponte acabe com outro inseto (uma manha legal é dar cabeçada nos barrís, e mandá-los de volta para seu dono). Passando pelas hélices do moinho, do outro lado você pega mais algumas Gems e topa com mais um daqueles besouros solos.

Fique de frente para o lugar por onde acabou de subir e siga para o lado direito, detone mais insetos e colete mais Gems. Baixe o lado alto da gangorra, e depois use o outro lado para chegar até uma pequena elevação e acabar com mais um inseto e pegar uma Gem. Use a gangorra seguinte para entrar pelo moinho (antes disso, vá para a parte de trás do moinho e colete algumas Gems), tomando cuidado com as hélices. Do moinho, pule para o terreno seguinte e detone mais um inseto gigante, na seqüência suba pelos grandes degraus perto das cenouras, e fale com o fazendeiro John. Ele agradece por ter acabado com algumas pragas e lhe entrega a 2ª **Orb**. Antes de ir embora, dê a volta ao redor da grande caixa de luz azulada e colete mais algumas Gems (na parte de baixo, atrás de John, tem mais algumas Gems).

A seguir, vá de encontro a Barleycorn do outro lado (use as faíscas brilhantes para chegar até ele). Ele está com um pouco de problemas e precisa limpar o caminho dos tratores. Detone o vaso da **?**, depois passe pelo portal de energia e vá correndo pela pista detonando a sujeira. É um pouco complicado, pois o caminho possui pequenas elevações e algumas curvas fechadas até demais. O caminho também possui rampas — que você deve complementar com um pulo — e portas fechadas que devem ser destruídas. Haverá vasos presentes no caminho, e se por acaso você não conseguir destruí-los durante a limpeza, volte depois que o serviço estiver pronto. Completando a limpeza, você ganha a 3ª **Orb**. E como está faltando pegar as últimas Gems (o vaso da **?**), desça perto de onde você ganhou a segunda Orb (suba pelas faíscas aí perto) e procure o vaso. Destruindo ele, sua próxima aparição será na frente do cara que lhe deu a segunda Orb. Agora volte através daquela ponte onde existem dois moinhos ligados, depois deles é só você descer do lado direito e ele estará lá, e então é só voltar para o começo da fase e colher as últimas Gems. Completando mais esta fase, é só sair dela!

Antes de usar a gangorra de metal, para chegar ao outro lado, detone todos os vasos aí por baixo. Do outro lado do terreno, acabe com mais um inseto e colete todas as Gems do lado direito e use a gangorra para subir no próximo terreno. Lá você deve pegar as esferas amarelas e derrubar os insetos antes de avançar, o caminho pelo moinho é um pouco chato. Vá dando cabeçada nos latões e avançando, até detonar o besouro. Antes de passar pelo próximo moinho, caia da ponte para pegar mais algumas Gems. Suba novamente e passe pelos moinhos.

Do outro lado, detone todos os insetos que estiverem na espera e colete as Gems, depois vá falar com o fazendeiro Applebee. Alguns insetos estão atrapalhando em sua experiência, você deve derrubar a todos. Pule a lagoa elétrica e corra atrás dos insetos, dando-lhes uma baforada toda vez que estiver perto deles (aproveite e vasculhe o lugar para encontrar alguns vasos). Livrando-se dos quatro insetos, Applebee lhe entrega a 1ª **Orb**. Siga para onde o inseto gigante está atacando latões, e espere a plataforma descer para que você possa subir. Lá em cima, você aciona o foguete que destrói aquela caixa prateada perto de Applebee.

A fase seguinte da lista é Metropolis. Ela está localizada numa entrada no muro do outro lado (com mais algumas Gems). Lá você encontra o Professor novamente que libera mais esta fase.

Metropolis Orbs: 4 Gems: 400

Comece indo falar com Manager, ele diz que houve grandes problemas com a mistura de fazenda e tudo mais na cidade, e ele pede que a ordem seja restaurada, pedindo que você encontre o Inventor. Detone os vasos e siga em frente para acabar com um boi terrorista (???). Fale com Maintenance e ele diz que o elevador está com problemas de funcionamento, colete as Gems e suba em cima dele usando o Headbash para que ele desça. No andar de baixo, colete todas as Gems e detone mais duas vacas terroristas — uma delas está usando um escudo, espere ela abrir a guarda e fogo nela! Na área acima,

e do lado direito, tem mais uma dessas vacas e alguns vasos e uma Gem. Continuando seu caminho, detone mais alguns inimigos, tomando cuidado para não cair dentro da corrente elétrica. Detone mais vasos, mais adiante você encontra mais Gems e uma escada. Subindo por

ela, note que há uma caixa prateada (marque bem o lugar). Pule para a outra escada na parede do outro lado, na parte de cima fale com Logistics que lhe propõe um desafio. Avance e prepare-se para encarar um boi que joga bombas que vão ficar ricocheteando de um lado para o outro sobre o gelo. Você deve cuspir fogo nas bombas de forma que elas voltem para boi. O

marcador de life do boi aparecerá do lado direito, e quando ele zerar, Logistic lhe entrega a **1ª Orb**. Desça e prossiga no caminho, detone o porco e desça pelo elevador (claro que depois de pegar as Gems ao redor). No andar de baixo existem alguns vasos que circulam o elevador. Destrua-os e prossiga até o outro elevador, tomando cuidado para não ser detonado pelos porcos kamikazes (parece até aquele porquinho da Tele Sena); pegue as Gems antes de subir. Lá em cima, haverá mais

alguns vasos, uma caixa prateada com um alvo em cima, e inimigos. Limpe tudo e continue avançando pelo caminho das vacas terroristas. No final, você chega até o andar superior, onde encontra Inventor. Como agradecimento você ganha a **2ª Orb**, mas Inventor fala que existem naves espaciais vagando por aí, e isso tem que parar. Use o portal ao lado e derrube todas as três naves espaciais (aproveite o embalo para pegar as Gems aí por cima), destrua os vasos dos balões. Quando estiver zerando seu marcador de poder, recarregue-o novamente continue atacando. Persiga um das naves espaciais para saber a trajetória das mesmas e encontrar mais algumas Gems. Exterminando todas as naves, Inventor lhe entrega a **3ª Orb**. Um segundo ataque acontece e sobra para você derrubar mais cinco naves. Contendo o ataque inimigo, a **4ª Orb** será sua. Antes de ir embora, lembra-se daquela caixa prateada? Pois bem, passe por aquele portal de energia e volte até a caixa para poder destruí-la com o fogo, pegando as últimas Gems. Agora vá embora!

Do lado de fora da fase, siga novamente até as faíscas brilhantes no canto do muro — suba por elas e desta vez vá para o lado direito, em direção à cachoeira. Caia lá perto e, dentro d'água, mergulhe para pegar mais algumas Gems e chegar até uma outra pequena cachoeira dentro de uma caverna. Na queda dela estará a **3ª Orb** de Winter Tundra, e descendo você encontra Moneybags que abre a última fase antes da batalha final!

Canyon Speedway   Orbs: 1   Gems: 400

Certo, não há muitos segredos nesta fase. A primeira coisa que você deve fazer é acabar com as cabras das montanhas. O caminho é simples e óbvio, você só deve subir ou descer para avistar as mesmas. As últimas três estão do lado esquerdo da pista onde os bichos estão andando de moto de quatro rodas. Depois de derrubar as cabras, passe pelo anéis de energia, que também são bem simples de serem seguidos. Passando por todos eles, você acaba chegando até o início da estrada, comece a correr por ela e cuidado na hora dos pulos. No caminho você detona todos os bichos que andam com as motos, para, no final, você avistar alguns abutres voando em círculos. Derrube todos eles e as 400 Gems serão suas. Entre novamente na fase e vá diretamente até onde estão os abutres, se você olhar para as paredes rochosas, pode notar uma abertura na qual estará Hunter. Ele estará com um aviãozinho de controle remoto. Ele o controlará por todo o Canyon e você terá uma mira que pode mover para qualquer direção. O objetivo é estourar todo os balões, e não pense que vai ser tão fácil assim, mas vai ser bem divertido e exigirá muito reflexo (se quiser facilitar, fique mexendo a mira rapidamente por todos os cantos da tela e atire feito um louco). Se você se saiu bem, e estourou todos os 25 balões, Hunter lhe entregará a **Orb** desta fase.

É hora de ir para a batalha final. Saia da caverna, pegando mais Gems, e suba pela escadaria do lado direito, não suba pelas faíscas. Na escadaria existem mais algumas Gems, quando chegar na parte de cima, siga para aquela grande escadaria. Subindo por ela você pega mais algumas Gems e no topo encontra Elora, que lhe fala mais algumas coisas antes da batalha, e abre a porta; no corredor estão as últimas Gems.

Ripto's Arena

Na batalha final, Zoe aparece para ajudar (jogando Orbs de enregização). Ripto poderá usar as Orbs também, basta que ele ou você colete três Orbs para que o poder se manifeste temporariamente. São Orbs de diferentes cores, mas a cor só importará quando esta for a última. Sem mais, vamos direto para as explicações gerais. Fique andando em círculos ao redor da arena, e sempre correndo para se livrar dos tiros de Ripto. Procure ver as Orbs antes de sair correndo feito uma besta com dor de barriga. Dependendo do poder que você manifestar com a coleta da última Orb, Ripto vai fugir desesperado. Zoe continuará jogando as Orbs sem parar, e algumas ovelhas também! Quando derrotar Ripto pela primeira vez, ele usará seu poder para criar uma cópia de Gulp. Zerando novamente o life de Ripto, o próximo ataque é aére — este é o último ataque de Ripto. Ataque sempre de frente e mande quantos tiros puder — saia da reta em seguida para não levar uns também. O final e as férias de Spyro ficam por sua conta!